L'ART
DES
ARMÉES NAVALES
OU
TRAITÉ
DES
ÉVOLUTIONS NAVALES.

THÉORIE
DE
LA CONSTRUCTION
DES
VAISSEAUX.



L'ART DES ARMÉES NAVALES, OU TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES,

QUI CONTIENT DES REGLES UTILES AUX OFFICIERS Généraux, & Particuliers d'une Armée Navale ; avec des exemples tirez de ce qui s'est passé de plus considérable sur la mer depuis cinquante ans.

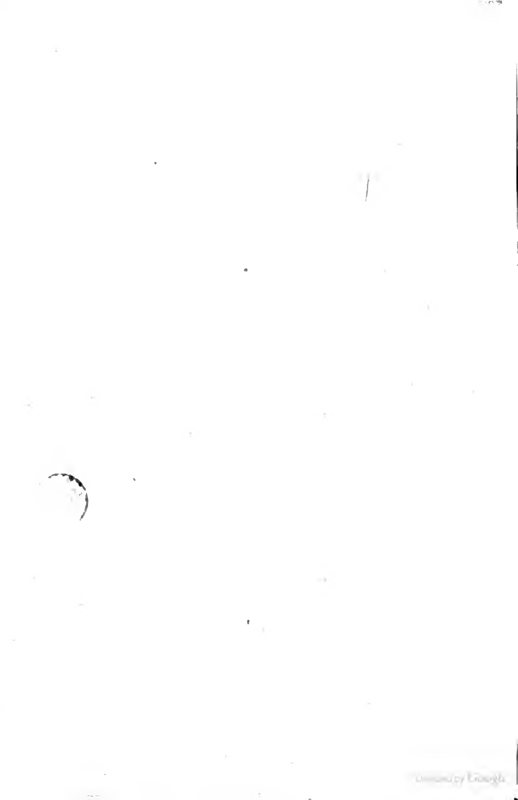
Par le P. PAUL HOSTE *de la Compagnie de* JESUS, *Professeur des Mathématiques dans le Séminaire Royal de Toulon.*

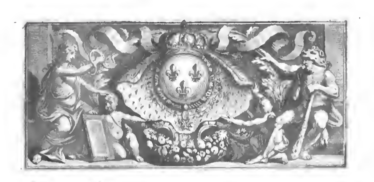






A LYON,
Chez ANISSON, & POSUEL.
M. DC. XCVII.
AVEC PRIVILEGE DU ROY.





AU ROY.



IRE,

L'Ouvrage que j'ai l'honneur de présenter à VÔTRE MAJESTE', contient comme deux Arts nouveaux, qui pourront être de quelque utilité à vôtre Royaume. L'un découvre les prin-

cipes qu'on cherchoit depuis long temps, pour rendre la construction des Vaisseaux aisée, sûre & infaillible. L'autre reduit à des régles également faciles & exactes, tous les mouvemens qu'on peut & qu'on doit faire dans les Armées de mer. Ces régles, SIRE, ont été formées sur ce qui se pratiquoit déja dans vos Armées Navales, depuis qu'elles sont dirigées par vos instructions, & animées par vos ordres. VÔTRE MAJESTÉ trouvera dans ces régles toutes les Evolutions qu'on fait à la mer pour maintenir les Vaisseaux dans un bel arrangement, malgré l'inconstance des vents, & l'irrégularité des flots. Elle y verra comment on peut chercher les ennemis, les forcer au combat, les battre, les poursuivre; comment on peut porter ses Armes victorieuses jusques aux Païs les plus éloignez, & faire par tout des exploits inconnus aux siécles passez. Voilà, SIRE, tout ce que peut apprendre l'Art des Armées Navales; voilà aussi tout ce que VÔTRE MAJESTÉ fait si glorieusement dans sa Marine.

L'état, SIRE, où nous la voions aujourd'hui est un de ces Prodiges de vôtre heureux regne, qui vous font admirer de toutes les Nations, & qui vous élévent au dessus de tous les Princes du monde. C'est à VÔTRE MAJESTÉ qu'elle doit son rétablissement,

sa

ſa grandeur, & ſon éclat. C'eſt VÔTRE MAJESTÉ qui l'a ennoblie, qui l'a rendu redoutable aux Etrangers, & qui l'a miſe en état de combattre & de vaincre deux Nations enſemble, à qui tous les autres peuples ſembloient avoir abandonné l'empire de la mer.

On a vû, SIRE, dans ces derniers temps, l'Ocean couvert de vos nombreuſes Armées. Les Anglois, & les Holandois ont été battus dans la Manche, & les reſtes de leur Armée défaite, ont été pourſuivis juſques dans la Tamiſe; leurs Flottes ont été diſſipées, pillées, brûlées; & leur commerce a été entierement ruïné. Vos Eſcadres ont paſſé juſques dans le Nouveau Monde pour y porter la terreur de vos Armes, & la gloire de vôtre Nom. Cartagene dépoüillée de ſes tréſors malgré le ſecours des Anglois, renouvelle le ſouvenir de Tabago, & de tant d'autres exploits qui feront connoître à tous les peuples, que rien n'eſt impoſsible aux François, quand ils exécutent vos Projets, & qu'ils ſont réglez par vos Vûës.

Mais, SIRE, la Marine ne fait qu'une partie de vôtre gloire, comme elle n'a fait qu'une partie de vos importantes occupations. Il a fallu que VÔTRE MAJESTÉ ait en même temps pourvû à la ſûreté de ſon Royaume attaqué par une foule d'ennemis avec toute la fureur, que l'impieté & la jalouſie peuvent

 inſpirer

inſpirer. Il a fallu entretenir cinq grandes Armées ſur nos frontieres, pour repouſſer la multitude infinie d'Etrangers,qui s'étoient flattez d'y faire irruption. Il a fallu fournir des troupes à ce nombre prodigieux de lignes & de rampars, dont vôtre ſage prévoiance nous a couverts: ſans parler des ſoins qu'un reſte d'Héreſie demandoit encore pour le dedans du Royaume; afin de ne pas laiſſer rallumer un incendie que vous avez ſi heureuſement éteint. Un ſeul homme peut-il donc ſoûtenir le poids immenſe de tant de grandes affaires? eſt-il des genies aſſez vaſtes pour ne pas ſe perdre dans ces abîmes?

Ouy, SIRE, la poſtérité aura peine à croire ce que nous voions de nos yeux: vous avez vous ſeul par vos propres lumieres démêlé le cahos de tant d'évenemens, de contretemps, de vûës, de projets: vous avez réglé toutes choſes avec tant d'ordre & tant de ſuccez, que vos ennemis ont été repouſſez, vaincus, défaits, & humiliez. Vous avez pris leurs plus fortes places, forcé leurs lignes, & porté toute la guerre dans leurs Etats. Enfin aprés avoir ſoûtenu tant d'années les efforts de toute l'Europe conjurée, vous venez encore d'enlever à vos ennemis deux importantes Villes, & la plus belle Province d'Eſpagne: pour leur apprendre que c'eſt en vain qu'ils eſpérent laſſer un Prince qui

s'accoûtume à les vaincre, & qui par la justice de ses armes a mis le Ciel dans ses interêts.

Mais, SIRE, l'endroit par où VÔTRE MAJESTE' se fera autant aimer, qu'admirer dans les siécles à venir: c'est que vos heroïques actions ne sont point les effets de cette ambition démesurée, qui fait haïr les Heros ordinaires, en les faisant redouter. Toûjours prêt à rendre aux ennemis les grandes conquêtes, que vous avez fait de toutes parts sur eux: vous ne vous proposez dans vos heroïques projets, que la solide gloire d'avoir encore une fois pacifié l'Europe, & desarmé l'hérésie & la rebellion: afin que vos peuples joüissent en repos d'une paix inviolable, qui sera le digne fruit de vos glorieux travaux.

Ce sont ces pensées, SIRE, qui allument dans le cœur de vos sujets le zele, & l'amour qu'ils font éclatter pour vôtre AUGUSTE PERSONNE: ce sont ces réflexions qui leur inspirent plus de respect, de vénération, de tendresse pour vous, qu'ils n'en ont jamais eu pour nul autre de leurs Roys. Pourrois-je, SIRE, en particulier exprimer à VÔTRE MAJESTE', l'empressement qu'on a dans la Marine pour son service? l'emploi que j'ai l'honneur d'y exercer depuis douze ans dans vos Ports, & sur vos Vaisseaux m'en peut fournir mille faits, dont j'ai été le témoin oculaire. Combien de fois ai-je vû le seul Nom de VÔTRE MAJESTE' ras-

 surer

sûrer les Equipages dans les actions les plus périlleuſes ? combien de fois ai-je vû les plus bleſſez, ſe conſoler de la perte de leurs corps mutilez, ſur ce qu'ils avoient donné leur ſang, & ſacrifié leur vie ; diſoient-ils, pour le meilleur & pour le plus Grand des Roys ? Les ſincéres dépoſitions de ces pauvres mourans ne marquent-elles pas d'une maniere bien éloquente les ſentimens qu'on a pour Vôtre Majesté ?

Pour nous, SIRE, qui avons le bonheur de vivre dans vôtre Séminaire de Toulon, dans ce Royal Etabliſſement que vôtre Pieté a ſi magnifiquement fondé pour l'inſtruction, & la ſanctification de vos Matelots ; nous nous eſtimons trop heureux de travailler ſans ceſſe pour le ſervice de Vôtre Majesté, qui nous comble tous les jours de ſes liberalitez royales : perſuadez que nous ne pouvons rien faire qui ſoit plus agreable à Dieu, que de cooperer aux glorieux deſſeins d'un Prince qui eſt le plus ferme appui de la vraye Foy, & le plus puiſſant Protecteur de l'Egliſe. Je ſuis avec un tres-profond reſpect.

SIRE,

DE VÔTRE MAJESTE'

Le tres-humble, tres-obeïſſant, & tres-fidelle ſujet & ſerviteur PAUL HOSTE de la Compagnie de JESUS.

PREFACE.



EUX qui ont quelque connoissance de la Marine, jugeront sans doute que l'Art des Evolutions Navales y est absolument nécessaire : puisque cet Art n'est rien autre chose que la maniere de régler tous les mouvemens d'une Armée Navale. Sans cet Art une Armée ressemble à celles des Barbares, qui n'ont nulle connoissance de la guerre, & qui font sans ordre, tout ce que le caprice leur inspire, ou ce que le hazard leur présente. Sans l'Art des Evolutions un Général ne peut disposer que tres-imparfaitement de son Armée, soit pour s'opposer à propos aux ennemis, soit pour les enfoncer, les couper, les doubler, les éviter, les forcer au combat, & les poursuivre : car toutes ces choses exigent que le Général remuë chaque partie de son Armée, comme l'ame remuë les divers membres de son cops.

Sans l'Art des Evolutions le moindre changement de vent, ou quelqu'autre accident déroute l'Armée : personne ne sçait plus ce qu'il peut, ou ce qu'il doit faire ; on se trouble, on se coupe, on s'aborde, on laisse échapper les plus belles occasions de gagner le vent, ou de doubler les ennemis ; on se voit doubler, & on perd le vent sans s'en appercevoir : ceux qui sont les mieux intentionnez ne sçavent que faire, & les autres trouvent toujours de quoi couvrir leurs mauvaises maneuvres.

L'Art des Evolutions fait cesser tous ces désordres, il apprend si nettement aux Généraux & aux Particuliers ce qu'ils peuvent, & ce qu'ils doivent faire dans toutes les rencontres, que personne ne peut presque ignorer son devoir, & que personne ne peut s'en acquiter, ou y manquer, sans que les moins éclairez ne lui fassent toute la justice qu'il mérite.

D'ailleurs les Evolutions Navales sont fort simples, & ne supposent nulle connoissance de la Géométrie. Un peu d'application, avec la pratique de deux ou trois campagnes, suffira pour rendre aisé aux moins habiles tout l'usage des Evolutions.

Je pense même que les Officiers qui sçavent d'ailleurs la Marine, ne trouveront pas plus de peine à apprendre les Evolutions Navales, que les Officiers de terre en trouvent dans l'Exercice Militaire, à former des Esquadrons & des Bataillons, à les ranger, à leur donner tous les mouvemens nécessaires, & à y faire toutes les Evolutions qui se pratiquent.

J'ai ajouté aux régles que je propose, l'exemple des plus grands

Hommes

Hommes de mer, que nous avons eu dans ce siecle : & j'ai pris occasion de faire le récit des principaux combats qui se sont donnez sur la mer, depuis qu'on a mis de gros Vaisseaux dans les Armées Navales à la place des Galéres, qui en faisoient autrefois toute la force.

J'espere que mon Traité ne sera pas seulement utile à ceux qui servent sur la mer, mais encore à toutes les personnes curieuses qui prendront en le lisant une idée si nette de la Marine, qu'elles pourront ensuite juger des actions de mer, sans être en danger de se méprendre.

Il faut convenir que la Marine est jusques ici un mystére pour ceux qui n'ont pas été sur la mer : les relations les plus exactes, & les plus fidelles des combats de mer, leur paroissent de beaux galimatias où personne n'entend rien. On y apprend des faits incontestables ; mais on ne sçauroit juger s'ils méritent des loüanges, ou du blâme : on se voit obligé de donner à l'aveugle dans le sentiment des gens du métier : & si on aime mieux s'en fier à ses propres lumieres, on tombe dans des beveuës semblables à celle qui se fit il y a quelques années à Dunquerque, à l'occasion du combat de mer qu'on y représenta pour divertir le Roy. Le Chevalier de Leri, & le Sieur Panetier avoient été choisis pour commander les deux Vaisseaux qui devoient combattre, & ils avoient couru une lieuë au large du Risban, ou toute la Cour s'étoit renduë. Les deux Capitaines firent d'abord tout ce que les plus habiles peuvent faire pour se disposer à un combat ; le Sieur Panetier qui étoit sous le vent, voulut le gagner, & fit pour cela une des plus fines maneuvres de l'art : mais au lieu de s'attirer les loüanges que méritoit son habileté, il fit dire à un Ministre d'ailleurs fort éclairé, Vraiment Capitaine Panetier n'a pas envie de se battre. *Voilà ce qui arrive encore tous les jours dans les actions de mer. Il n'en est point de si complette qu'on ne tourne mal, & qu'on ne fasse blâmer aux plus équitables, & il n'en est point de si mauvaise, à qui l'autorité d'un homme de mer ne fasse donner des applaudissemens.*

Au reste on ne trouvera pas étrange qu'un homme de ma Profession ait travaillé sur ces matiéres ; si on sçait que depuis douze ans j'ai eu l'honneur d'être auprés de Monsieur le Maréchal d'Estrées, de Monsieur le Duc de Mortemart, & de Monsieur le Maréchal de Tourville, dans toutes les expéditions qu'ils ont faites, quand ils commandoient nos Armées Navales ; & que Monsieur le Maréchal de Tourville a bien voulu me communiquer ses lumieres, en m'ordonnant de composer sur une matiére que je pense n'avoir pas encore été traittée.



TABLE POUR LES EVOLUTIONS NAVALES.

PREMIERE PARTIE.

Former les Ordres.

SECONDE PARTIE.

Changer la diſpoſition des Eſcadres.

§. VI.

TROISIE'ME PARTIE.

Rétablir les Ordres quand le vent change.

QUATRIE'ME PARTIE.

Faire passer l'Armée d'un Ordre à l'autre, ou changer les Ordres.

CINQUIE'ME PARTIE.

Des mouvemens de l'Armée Navale sans toucher aux Ordres.

DERNIERE PARTIE.



TRAITE' DES EVOLUTIONS NAVALES.

PREMIERE PARTIE.

Former les Ordres.



NOUS appellons Evolutions Navales les mouvemens que font les Armées Navales, pour se mettre dans l'arrangement, & dans la situation qui convient : afin d'attaquer l'ennemi, ou de se défendre avec plus d'avantage. Nous avons emprunté ce mot des Armées de terre, où on appelle *Evolutions* les divers mouvemens que font les Esquadrons ou les Bataillons, pour prendre la forme & la situation qu'on veut leur donner.

Division de l'ouvrage. Nous divisons tout ce Traité en six Parties. Dans la premiere nous expliquerons les Ordres, & la maniere de les former. Dans la seconde nous apprendrons à changer les Escadres dans les divers Ordres. Dans la troisiéme nous donnerons des voyes aisées pour rétablir les Ordres, quand un changement de vent les a troublez. Dans la quatriéme nous montrerons comment l'Armée peut passer d'un Ordre à l'autre sans confusion. Dans la cinquiéme nous traitterons des mouvemens que les Armées peuvent faire sans toucher aux Ordres. Dans la sixiéme nous ferons quelques remarques pour faciliter la pratique.

EXPLICATION DU SUJET.

Ce que c'est qu'un Ordre.

Les Ordres sont les diverses manieres de ranger les Vaisseaux dans une Armée Navale. L'Ordre dit deux choses. 1. La situation de chaque Vaisseau par rapport au vent qui souffle. 2. La situation de chaque Vaisseau par rapport aux autres Vaisseaux qui composent la même Armée. On ne peut pas changer une de ces deux choses, qu'on ne change l'Ordre : & l'Ordre demeure le même tandis qu'on ne change ni l'une ni l'autre de ces deux choses.

D'où vient la diversité des Ordres.

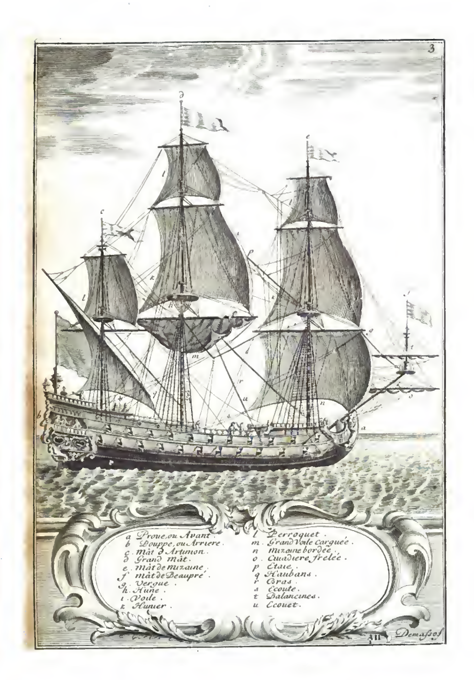
Les differentes circonstances où une Armée se peut trouver, & les differens desseins qu'un Général se peut proposer, donnent lieu aux differens Ordres. Si l'Armée Navale combat, elle doit être rangée autrement que si elle est en marche. Il faut qu'une Armée qui fait route à la vûë des ennemis, soit autrement disposée que si elle étoit bien éloignée de les rencontrer. Une Armée qui court vent-arriere a son Ordre particulier ; celle qui poursuit l'ennemi, celle qui fait retraite, celle qui garde un passage, celle qui force un passage, celle qui est moüillée dans un Port ou dans une Rade, celle qui y va insulter l'ennemi, toutes ces differentes Armées doivent être rangées en de differens Ordres.

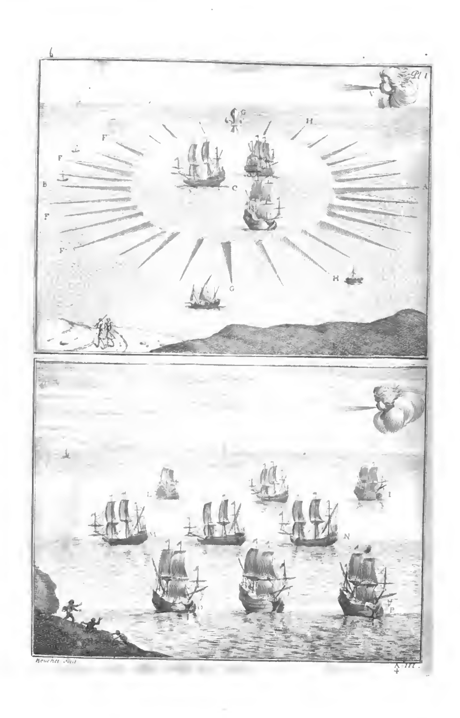
Par où on juge d'un Ordre.

Trois choses peuvent faire juger qu'un Ordre est bon. 1. Si l'Ordre rend l'Armée plus disposée à faire ce à quoi on la destine ; comme si l'Ordre de marche contribuë à faire aller l'Armée plus vîte ; si l'Ordre de retraite met l'Armée plus sûrement à couvert contre les poursuites de l'ennemi &c. 2. Si l'Ordre donne moins d'étenduë à l'Armée en la réünissant davantage, parce qu'une Armée moins étenduë se sépare plus difficilement, s'entr'aide plus aisément, parce qu'on y a plus de communication entre les Commandans & les Particuliers. 3. Si l'Ordre se reduit d'une maniere courte, simple, & facile à l'Ordre de Bataille : parceque le but principal des Armées Navales étant de combattre avec avantage, tous les Ordres doivent se rapporter à l'Ordre de Bataille.

Remarque.

Nous donnons à la fin de cet Ouvrage une liste des termes de Marine, que nous y emploions : parceque les Dictionaires sont peu exacts à leur donner des explications conformes à l'usage. Mais j'ai crû qu'il étoit encore nécessaire de faire graver un Vaisseau avec le nom de ses principales parties, & d'expliquer plus exactement certains termes, qui doivent servir de fondement à tout ce Traité.


3
a Proue, ou Avant.
b Pouppe, ou Arriere.
c. Mât d'Artimon.
d Grand Mât.
e. Mât de Mizaine.
f Mât de Beaupré.
g. Vergue.
h. Hune.
i. Voile.
k Hunier.
l Perroquet.
m. Grand Voile carguée.
n Mizaine bordée.
o. Civadiere frelée.
p Etaie.
q Haubans.
r Bras.
s Ecoute.
t Balancines.
u Ecouet.
A II 3
Demasso f.


Pl. I
G
H
F
F
B
C
A
F
F
G
H
L
I
N
P
Bouchet sculp.
III.

§. I.

Explication de quelques termes.

I.

NOus appellons *Rumb* une des trente-deux pointes de la Bouſſole, ou Roſe Marine : ainſi nous diſons qu'il y a ſix Rumbs ou ſix pointes, depuis la pointe A de la Bouſſole juſques à la pointe H. Planche I.

II.

Le *Lit du vent* eſt la ligne par laquelle le vent ſouffle : ainſi la ligne AB eſt le *Lit* du vent V.

Remarque.

On conçoit ſans peine que le vent V peut pouſſer le Vaiſſeau C le long de la ligne CB, & qu'il ne le peut pas pouſſer le long de la ligne CA. On comprend auſſi que le vent V peut faire aller le Vaiſſeau C par les lignes CF, & même par les lignes CG : mais on auroit quelque peine à penſer que le vent V pût faire aller le Vaiſſeau C par la ligne CH, ſi l'experience de tous les jours ne ſoûtenoit la raiſon qui nous l'apprend.

III.

La ligne du *plus-prés* eſt celle par laquelle le Vaiſſeau eſt pouſſé le plus qu'il ſe peut contre le vent : ainſi la ligne CH eſt la ligne du *plus-prés* par rapport au vent V, parceque le vent V ne peut pas pouſſer le Vaiſſeau C par une ligne qui le porte plus contre le vent, que la ligne CH. Il y a deux lignes du *plus-prés*, une à droite du vent, qu'on appelle *la ligne du plus-prés Stribord*, & l'autre à gauche du venr qu'on nomme *la ligne du plus-prés Bas-bord.*

IV.

On dit qu'un Vaiſſeau *arrive*, quand il ſe tourne moins contre le vent : ainſi quand le Vaiſſeau C qui couroit ſur la ligne CH, ſe tourne pour courir ſur la ligne CG ou CF, on dit qu'il *arrive*. Quand le Vaiſſeau C quitte la ligne CH, pour ſe rourner ſur la ligne CG, on dit qu'il n'arrive que de deux rumbs. S'il ſe tourne ſur la ligne CF, on dit qu'il arrive de ſix rumbs. S'il ſe tourne ſur la ligne CB, on dit qu'il arrive de dix rumbs, ou qu'il arrive vent-arriere.

V.

On dit qu'un Vaiſſeau vient *au vent*, quand il ſe tourne plus contre Figure Préced.
le

le vent : ainsi on dit que le Vaisseau C vient au vent, quand il quitte la route CB pour prendre la route CF ; de même on dit qu'il vient au vent de huit rumbs s'il quitte la route CB pour prendre la route CG ; mais s'il quitte la route CB pour prendre la route CH, on dit qu'il vient au vent de dix rumbs, ou qu'il vient au plus-prés.

VI.

Figure Precéd.

On dit qu'un Vaisseau va *vent-arriere*, quand il a le vent en pouppe, & qu'il ne s'écarte pas plus de quatre rumbs du lit du vent : ainsi le Vaisseau C va *vent-arriere*, s'il court par les lignes CB, CF.

VII.

Un Vaisseau va au *plus-prés*, quand il court par une des deux lignes du plus-prés : ainsi le Vaisseau C ira au plus-prés, s'il court par les lignes CH.

VIII.

Un Vaisseau va *vent-largue*, quand il court entre le vent-arriere, & le plus-prés, sçavoir par une des pointes de la Boussole qui sont entre CF & CH. Je pense qu'on appelle vent-largue cette maniere de faire aller le Vaisseau ; parce qu'on y dispose les voiles comme s'il alloit au plus-prés, & qu'on y largue les bras, & les boulines.

IX.

Figure Precéd.

Si plusieurs Vaisseaux se trouvent sur une même ligne LI, & que neanmoins ils ne fassent pas la même route : on ne peut pas dire qu'ils soient en ligne ; parce qu'ils ne sont qu'un moment, & par hazard sur une ligne droite.

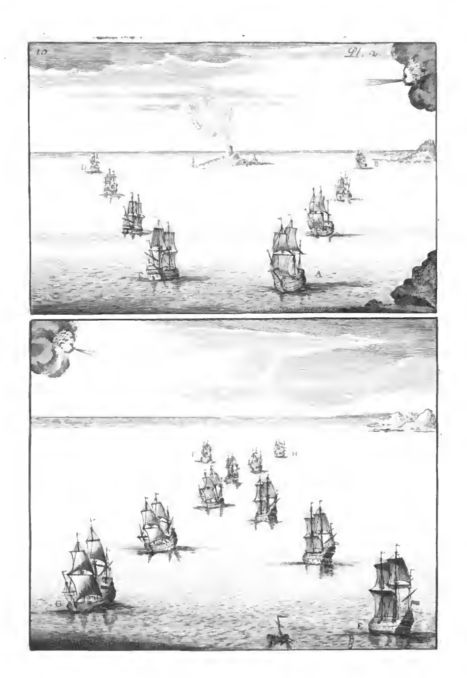
X.

Si plusieurs Vaisseaux se trouvent sur la ligne MN, ou sur la ligne OP, & qu'ils fassent la même route, on pourra dire qu'ils sont *en ligne* ; mais si les lignes MN, OP ne sont pas les lignes du plus-prés du vent, on dira que ces Vaisseaux sont *en ligne de convoi* ; parceque ces sortes de lignes sont plus propres des Vaisseaux Marchands, que des Vaisseaux de guerre.

Remarque.

Noüs verrons plus bas que les Vaisseaux de guerre se rangent quelquefois sur la perpendiculaire du vent, & même sur des lignes paralleles au lit du vent : mais nous verrons en même temps que cette maniere de les ranger, ne leur convient que quand ils ne sont pas dans des parages où ils puissent rencontrer les ennemis.

XI.


10
Pl. 2.
D
B
C
A
F
H
G
E

XI.

Si les Vaisseaux AB, ou les Vaisseaux CD sont rangez sur une des deux lignes du plus-prés, & qu'ils ne fassent pas route au plus-prés surquoi ils sont rangez, on dit qu'ils sont *en ligne de marche.* Ainsi on dira que les Vaisseaux AB sont *en ligne de marche Stribord*; parce qu'étant rangez sur la ligne du plus-prés Stribord ils courent vent-arriere : & on dira que les Vaisseaux CD sont *en ligne de marche bas-bord*; parce qu'étant rangez sur la ligne du plus-prés bas-bord, ils courent au plus-prés stribord. Planc. 2.

XII.

Si les Vaisseaux EF, ou les Vaisseaux GH sont rangez sur une des lignes du plus-prés du vent, & qu'ils fassent route au plus-prés sur quoi ils sont rangez, on dit qu'ils sont *en ligne de combat.* Ainsi nous dirons que les Vaisseaux EF sont *en ligne de combat bas-bord*; parce qu'ils courent au plus-prés bas-bord, & qu'ils sont rangez sur la ligne du plus-prés bas-bord. De même nous dirons que les Vaisseaux GH sont *en ligne de combat stribord*; parce qu'ils sont rangez sur la ligne du plus-prés stribord, & qu'ils font route au plus-prés stribord. Figur. 2.

Remarque.

Nous verrons plus bas les raisons pour lesquelles les Armées se rangent ainsi dans le combat : ce qui a donné lieu d'appeller encore simplement *ligne* l'Ordre d'une Armée qui combat, & d'appeller *Vaisseau de ligne* un Vaisseau qui est assez fort pour combattre en bataille rangée. J'ai dit un Vaisseau qui est assez fort : car les Vaisseaux trop foibles bien loin de fortifier une Armée par leur nombre, la perdroient immanquablement, s'ils se mettoient en ligne avec les autres, pour les raisons que nous dirons dans la suite. Il suffit de sçavoir présentement qu'on entend sous le nom d'un Vaisseau *de ligne*, un Vaisseau qui est du moins de cinquante piéces de canon, & qui porte du moins des canons de 18. livres de bale dans la premiere Batterie. *Vaisseau de ligne.*

XIII.

Planch. 5. Nous disons qu'un Vaisseau *revire*, quand il se tourne pour passer d'une ligne du plus-prés à l'autre : comme si aprés avoir couru au plus-prés stribord, il se tourne pour courir au plus-prés bas-bord. On revire de deux manieres. 1. On revire *vent-devant*, quand on revire en faisant venir le Vaisseau au vent. Ainsi nous dirons que le Vaisseau B revire *vent-devant* si aprés avoir couru quelque temps sur la ligne BD qui fait le plus-prés stribord, il se tourne vers le point C qui répond au vent, pour se ranger ensuite sur la ligne BA qui fait le plus-prés bas-bord. 2. On revire vent-arriere quand on revire en faisant arriver le Vaisseau. Ainsi nous dirons que le Vaisseau B revire vent-arriere, si aprés avoir couru quelque temps sur la ligne BD qui fait le plus-prés stribord, il se tourne vers le point P opposé au vent, pour se ranger sur la ligne BA qui fait le plus-prés bas-bord.

XIV.

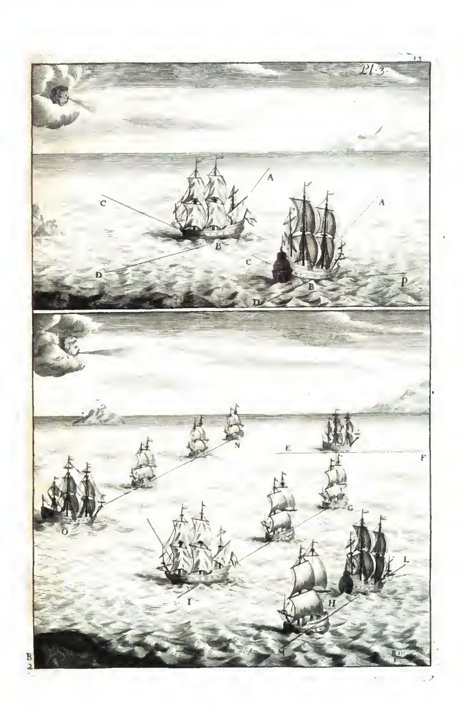
Figure 2. On dit qu'un Vaisseau revire *de pouppe à proüe*, quand il se tourne pour prendre une route entierement opposée à celle qu'il tenoit auparavant. Ainsi quand le Vaisseau H quitte la route HM pour prendre la route HL, on dit qu'il revire *de pouppe à proüe*.

XV.

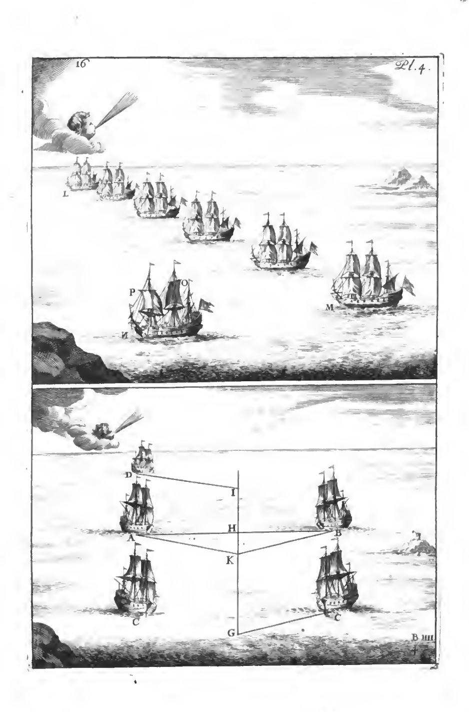
On dit qu'un Vaisseau G est par *le travers* d'un autre Vaisseau E, quand la ligne EG est perpendiculaire sur la ligne EF qui fait la route du Vaisseau E. Ainsi le Vaisseau E n'est pas par *le travers* du Vaisseau G, parceque la ligne EG n'est pas perpendiculaire sur la ligne GI qui fait la route du Vaisseau G. Il faut que nous fassions une attention particuliere sur ce terme, parce qu'il sera d'un grand usage, & qu'il servira beaucoup à rendre nos régles plus courtes & plus intelligibles.

XVI.

Nous disons qu'une Armée fait *successivement* quelque maneuvre en quelque point, quand tous les Vaisseaux y viennent faire les uns aprés les autres cette même maneuvre. Ainsi nous dirons que l'Armée GI revire *successivement* au point I, & que l'Armée NO arrive *successivement* au point O : parceque tous les Vaisseaux GI viennent revirer les uns aprés les autres au point I ; de même les Vaisseaux NO viennent faire vent-arriere successivement au point O.



B 2


16
Pl. 4.
L
P
O
N
M
D
I
A
H
B
K
C
C
G
B IIII

XVII.

On dit qu'une Armée fait *toute en même temps* une maneuvre, quand tous les Vaisseaux font en même temps cette maneuvre. Ainsi on dira que l'Armée LM revire *toute en même temps*, parce que tous les Vaisseaux LM revirent en même temps. Planc. 4.

XVIII.

Nous disons qu'un Vaisseau est en *pane*, quand aiant cargué ses basses-voiles, il fait servir un de ses Huniers, & tournant l'autre contre le vent, le met sur le mât, afin que le Vaisseau se trouve poussé de l'avant par le Hunier qui sert, & repoussé de l'arriere par celui qui est sur le mât, & qu'il demeure ainsi comme fixe. Nous disons donc que le Vaisseau N est en *pane*, parceque son grand Hunier O sert, & que son petit Hunier P est sur le mât.

XIX.

Si la ligne AB est perpendiculaire au lit du vent GH : tous les Vaisseaux qui sont sur la ligne AB sont également au-vent : mais les Vaisseaux C qui sont au-vent de la ligne AB, seront aussi au-vent des Vaisseaux A, B ; & le Vaisseau D qui est sous le vent de la ligne AB, sera aussi sous-le vent des Vaisseaux A, B. En effet, si les Vaisseaux A, B, C, D sont également bons Voiliers, & que forçant de voiles ils courent tous au plus-prés, les uns stribord, les autres bas-bord : les Vaisseaux A & B se rencontreront au point K de la ligne GI, dont ils sont également éloignez, & en même temps le Vaisseau C sera au point G de la même ligne au-vent des Vaisseaux A, B, & le Vaisseau D sera au point I de la même ligne sous-le vent des Vaisseaux A, B. Figur. 2.

Remarque 1.

Pour rendre la chose plus sensible, il faut considerer le vent comme un grand fleuve d'air, qui coule par des lignes paralleles à la ligne GI, & dont la source est au bout de ces mêmes lignes du côté de G : car alors nous dirons qu'un Vaisseau est au-vent d'un autre quand il est plus-prés de la source du vent, & qu'il est sous-le vent quand il est plus éloigné de la source du vent, que l'autre. Ainsi nous comprendrons aisément que les Vaisseaux A, B sont également au-vent, parce qu'ils sont également éloignez de la source du vent : qu'ils sont au-vent du Vaisseau D, parceque celui-ci est plus éloigné de la source du vent ; enfin que les Vaisseaux A, B sont sous-le vent des Vaisseaux C, parceque les Vaisseaux C sont moins éloignez de la source du vent que les Vaisseaux A, B.

Remarque 2.

Quand on veut connoître si quelque chose est au-vent du lieu où on se trouve : il faut tourner le visage contre le vent, & alors tout ce que nous trouverons précisément à nôtre droite, ou à nôtre gauche, sera également au-vent avec le lieu où nous sommes; mais tout ce qui sera de l'avant sera au-vent, & tout ce qui sera de l'arriere sera sous-le vent,

§. II.

Supposition qui doit servir de principe à tout le Traité.

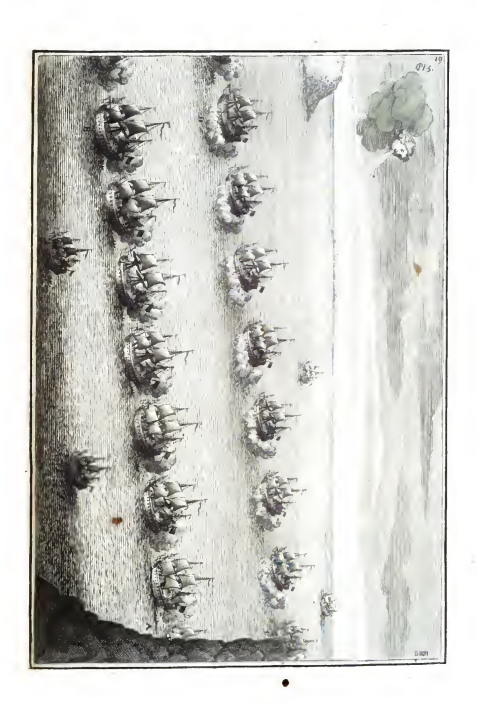
Planc. 5. NOus supposons que les Vaisseaux de guerre sont armez de canons qu'on range le long de leurs côtez : d'où il suit qu'un Vaisseau ne peut pas combattre, qu'il ne présente le côté à l'ennemi. De même quand plusieurs Vaisseaux en combattent plusieurs autres, il faut que chacun de ceux-ci présente le côté à chacun de ceux-là, & qu'ils soient rangez sur deux lignes paralleles, comme on voit les Vaisseaux A B qui combattent les Vaisseaux C D.

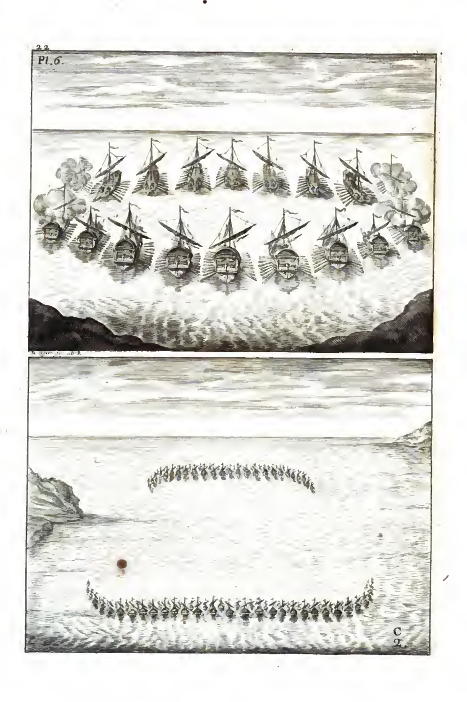
Remarque.

Les Anciens rangeoient leurs Armées Navales, de telle maniere qu'elles faisoient front à l'ennemi : parceque les machines dont ils armoient leurs Bâtimens se mettoient sur leur proüe : c'est pour la même raison que les Galéres dans un combat se rangent en croissant, dont Planche suivante. les cornes tournent vers l'ennemi, & dont le milieu est occupé par le Général, afin que de là il découvre plus aisément tout ce qui se passe dans son Armée; les deux Armées ainsi disposées s'approchent, & le combat aiant commencé par les cornes des croissans, s'étend insensiblement jusques à ce que les deux Armées se soient mêlées, & que chacun puisse partager le peril & la gloire de l'action.

Exemple.

Figure suivante. La Bataille de Lépante est une des plus fameuses actions qui se soient fait à la mer. Elle se donna dans le Golphe de Lépante le 7. Octobre 1571. entre les Chrêtiens & les Turcs. L'Armée Chrêtienne étoit composée de 205. petites ou grandes Galéres, & les Turcs en avoient prés de 260. les uns & les autres faisoient une grande ligne un peu recourbée par les deux bouts du côté de l'ennemi. Dom Jean d'Austriche Généralissime des Chrêtiens s'étoit mis au milieu de son Armée, & avoit donné son Aîle droite au fameux André Doria, & son Aîle gauche à Michel Barbarigo. Le Bassa Pertau Général des Turcs s'étoit aussi mis au milieu de son Armée avec le Bassa Ali, & avoit




Pl. 6.
C
2.

avoit donné son Aîle droite aux Baſſas d'Alexandrie Mehemet & Siroco, & ſon Aîle gauche à Uluchiali Gouverneur d'Alger. Ce fut ſur les deux heures aprés midi que les deux Armées s'étant approché à force de rames, & avec des cris épouvantables, le combat commença. Nôtre Aîle gauche fit d'abord des merveilles : Barbarigo y attaqua les Turcs avec tant de valeur, que les Barbares ne pouvant plus ſoûtenir le feu des Chrêtiens, s'échoüérent eux-mêmes ſur le rivage voiſin, où ſe jettant à la mer ils gagnérent les uns la terre, les autres périrent dans les eaux, laiſſant leurs Galéres à la merci du Victorieux. Barbarigo ne goûta pas long-temps le plaiſir de ſa victoire, une des dernieres fléches des Turcs l'aiant bleſſé à l'œil, il mourut le lendemain avec un grand nombre de vaillans Officiers qui avoient imité ſa valeur, en partageant les travaux & l'honneur de ſon action. Cependant les deux Corps de bataille combattirent avec un acharnement qui paſſe l'imagination : Dom Jean d'Auſtriche avoit abordé la Galére du Baſſa Ali, & malgré trois cens Janiſſaires qui la défendoient, l'avoir emporté le ſabre à la main. L'exemple de ce vaillant Général anima ſi fort les Chrêtiens à droit & à gauche, qu'ils ſe jettérent comme des Lions ſur les Turcs, abordérent, prirent, coulérent à fond, brûlérent grand nombre de leurs Galéres, couvrant toute la mer des corps morts des Infidelles. Ceux-ci ſe défendoient fort-bien, & mêlant leurs hurlemens avec le bruit effroiable des canons, augmentoient l'horreur d'un combat, où mille objets affreux pouvoient donner de la terreur aux ames les plus intrépides. Le Général Pertaud ſoûtint durant quatre heures les aſſauts de quatre Galéres Chrêtiennes : mais enfin ſe voiant preſque ſeul ſans rames, & ſans gouvernail au milieu d'un tas de corps morts, il ſauta dans un brigantin où il fut tué dans ſa retraite. Le combat ne fut aprés cela qu'un effroiable carnage : les Turcs ſe voiant ſans chef ſe jettérent à la mer, & ſe ſauvoient à la nage vers les Bâtimens Chrêtiens : mais la fureur du combat les y faiſoit recevoir à coups de ſabre ; on leur coupoit les bras, on leur fendoit la tête, on les aſſommoit à coups de rames ; jamais il n'y eut une ſi affreuſe tuërie. Le ſeul Uluchiali aiant laiſſé Doria au-large s'étoit jetté ſur nôtre Corps de bataille, & y avoit fait en peu de temps un grand ravage ; mais craignant que Doria ne le prît par derriere, il ſe retira de la mêlée avec trente Galéres, qui ſeules échappérent d'une défaite ſi générale. Il y perit vingt-cinq mille Turcs, outre trois mille-cinq cens priſonniers que les Chrêtiens ſauvérent avec cent-trente Galéres qu'ils prirent. Ceux-ci ne perdirent que dix mille hommes, & quinze de leurs Galéres : & ils alloient détruire l'Empire Ottoman, s'ils avoient profité d'une ſi belle victoire.

Planc. 6.

Victoire des Chrêtiens.

§. III.

Donner chasse.

I.

Planch. 7. SI le Vaisseau A parcourt la ligne AE, & le Vaisseau B la ligne BE, de telle sorte qu'ils se trouvent toûjours sur des lignes FG paralleles à AB; ils seront toûjours dans le même rumb l'un à l'égard de l'autre, & ils se rencontreront au point E où les lignes AE, BE concourent.

Corollaire 1.

Si le Vaisseau A qui est au-vent du Vaisseau B, arrive plus que lui, & qu'il le tienne toûjours au même rumb, il l'atteindra en quelque point E.

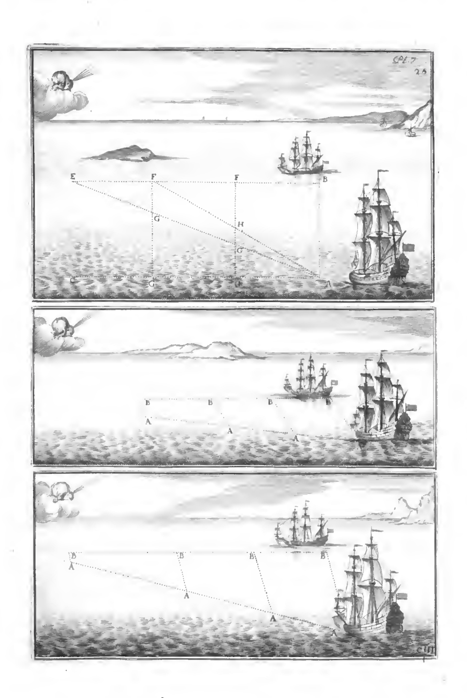
Corollaire 2.

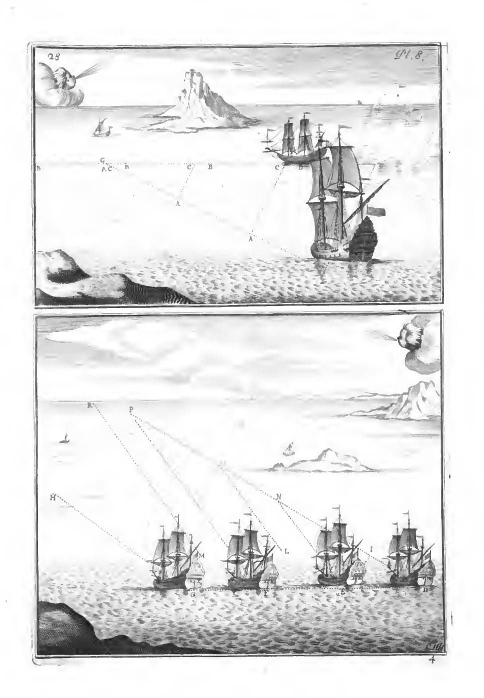
Afin que le Vaisseau A donne chasse au Vaisseau B par la voye la plus courte, il faut qu'*il arrive sur lui autant qu'il pourra, en le tenant toûjours au même rumb de vent.* 1. Nous voulons que le Vaisseau A arrive plus que le Vaisseau B; car si le Vaisseau A couroit par la ligne AC parallele à la ligne AE, il ne l'atteindroit pas en le tenant au même rumb. 2. Nous voulons que le Vaisseau A arrive autant qu'il pourra sur le Vaisseau B en le tenant au même rumb: parce qu'il se peut faire que le Vaisseau A qui tient le Vaisseau B au même rumb en courant la ligne AE, le tiendroit aussi au même rumb en courant la ligne plus courte AF; car comme les Vaisseaux doublent leur sillage en arrivant davantage, il se pourra faire que le Vaisseau A n'emploie pas plus de temps à parcourir les lignes AH, que les lignes AG.

Corollaire 3.

Figur. 2. 3. Si le Vaisseau A se doit mettre à côté du Vaisseau B, ou de l'avant, ou de l'arriere, il lui donnera chasse comme nous venons d'expliquer, & l'aiant approché autant qu'il convient, il se rangera sans peine à son poste. On peut même observer que si le Vaisseau A doit se mettre de l'avant, il tienne le Vaisseau B un peu plus sous-le vent, & s'il doit se mettre de l'arriere il le tienne un peu plus au-vent.

Remarque


Pl. 7
25
E
F
F
B
G
H
G
A
B
B
B
B
A
A
A
B
B
B
B
A
A
A
A
CIII


28
Pl. 8.
G
A C
B
C
B
A
C
D
A
K
P
H
N
M
L
I
G
F
E
B
4

Remarque 1.

Je sçai que des gens fort habiles demandent plus d'exactitude dans Planc. 8.
la pratique des deux derniers corollaires. Ils veulent par exemple, que si le Vaisseau A doit se mettre de l'arriere du Vaisseau B, on imagine quelque point C qui soit de l'arriere du Vaisseau B à la distance requise, & qu'ensuite le Vaisseau A donne chasse à ce point C : car disent-ils, quand il l'aura atteint au point G, il sera dans son poste. Mais on trouvera de grandes difficultez dans l'exécution de ces régles : en effet comment si bien fixer ce point imaginaire C, qu'on puisse le relever avec le compas de variation, pour connoître s'il nous reste au même rumb ? d'autant plus qu'on ne peut fixer ce point imaginaire que par rapport au Vaisseau, à quoi on ne sçauroit viser en même temps qu'on vise au point C.

Remarque 2.

Il seroit encore bien plus impossible de faire les Evolutions Navales par ces points imaginaires, comme nous l'allons voir dans l'exemple qui suit.

Soient les Vaisseaux D, E, F, G rangez sur la ligne DG, & qu'il Figur. 8.
faille les ranger sur quelque ligne parallele à la ligne DP. Le Vaisseau E donnera chasse au point imaginaire I qui est dans la ligne DP à la distance requise par rapport au Vaisseau D ; le Vaisseau F donnera chasse au point imaginaire L qui est dans la ligne EL parallele à la ligne DP à la distance requise du Vaisseau E ; enfin le Vaisseau G donnera chasse au point imaginaire M. Puis quand le Vaisseau E aura joint le point I au point N, que le Vaisseau F aura joint le point L au point P, &c. les quatre Vaisseaux se trouveront rangez comme nous voulions. Je découvre encore plus de difficultez dans l'exécution de cette régle, que dans l'exécution de la précédente. Car outre l'impossibilité qu'il y a de fixer ces points imaginaires, comment les pourroit-on fixer dans les lignes qui conviennent ? comment connoîtroit-on par exemple que la ligne EL imaginaire est parallele à la ligne imaginaire DP ? Je pense que nos plus habiles Marins voulant mettre les quatre Vaisseaux D, E, F, G sur une ligne parallele à la ligne DP, feront prendre au Vaisseau G la route GH parallele à DP, & les trois autres Vaisseaux continuant encore la même route DG viendront successivement au point G se mettre dans les eaux du Vaisseau G. Ce qui rangera sans peine & en peu de temps les Vaisseaux D, E, F, G sur la ligne DH.

Remarque 3.

Planc. 9. Il ne faut pas même se persuader que la méthode des points imaginaires soit la plus courte dans la spéculation. Pour en être convaincu, il faut considerer que les Vaisseaux ne sont pas également bons voiliers ; ainsi il se pourra faire que quand le Vaisseau E arrivera autant qu'il sera nécessaire pour donner chasse au point I, le Vaisseau F ne pourra plus tenir le point L au même rumb, à moins qu'il ne tienne plus le vent ; & par conséquent il s'en éloignera durant tout le temps que le Vaisseau E chassera le point I, & quand le point L se trouvera au point O, le Vaisseau F sera dans quelque point P, au lieu d'être au point M ; ce qui augmentera beaucoup le chemin qu'il lui faudra parcourir pour atteindre le point L. D'ailleurs il se pourra faire que le Vaisseau F devra encore plus venir au-vent pour chasser le point L, quand le Vaisseau E tiendra la route N R, & en ce cas le Vaisseau F se rendroit dans son poste par une ligne courbe ; & par conséquent par une voye qui ne seroit pas la plus courte. De plus la faute d'un seul Vaisseau rendroit tous les efforts de toute l'Armée inutiles, ensorte que tous les autres suivant exactement les régles de l'Evolution, ne pourroient jamais l'achever. Mais je m'arrête trop à une méthode qu'on n'a peut-être jamais pensé de mettre en pratique.

II.

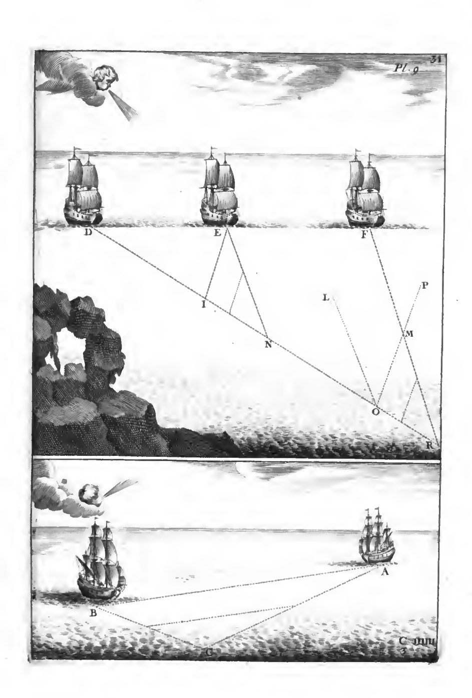
Figur. 2. Si le Vaisseau A est sous-le vent du Vaisseau B qu'il doit chasser, nous trouverons plusieurs cas differens.

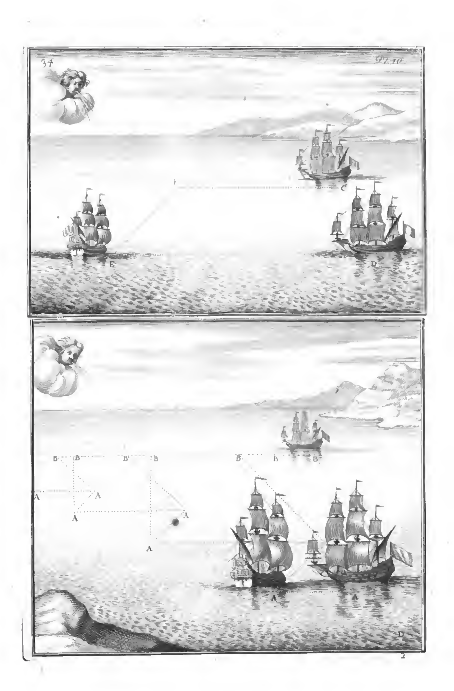
1. Si le Vaisseau B couroit la bordée B G qui l'approche du Vaisseau A, celui-ci courroit l'autre bordée A G, & s'il pouvoit tenir le Vaisseau B au même rumb, il l'atteindroit au point G où les deux bordées se croisent.

Remarque.

Plus le Vaisseau A arrivera, plûtôt il atteindra le Vaisseau B : mais il faudra aussi que sa vîtesse croisse, afin de le tenir au même rumb ; parceque les lignes A G croîtront à mesure que le Vaisseau A arrivera davantage. Si le Vaisseau A ne peut pas tenir le Vaisseau B au même rumb, en portant au plus-prés comme lui ; il aura recours aux régles suivantes ; à moins qu'il ne reconnoisse qu'il n'est pas si bon voilier que le Vaisseau B : car alors il seroit inutile de continuër la chasse. On connoîtra que le Vaisseau A est moins bon voilier que le Vaisseau B, si on s'apperçoit qu'étant également au vent, il ne peut pas le tenir au même rumb.

2. Si


Pl. 9
31
D
E
F
I
N
L
P
M
O
R
A
B
G
C. IIIII
3


34
Pl. 10
C
E
D
B
B
B
B
B
B
B
A
A
A
A
A
A
A
D
2

2. Si le Vaisseau D est beaucoup sous-le vent du Vaisseau C qu'il doit chasser, il courra la même bordée, jusques à ce qu'il puisse revirer sur lui : sçavoir quand étant venu au point E, il trouvera le Vaisseau C au point F, de telle maniere que l'angle FED sera de quatre rumbs. Planc. 10.

Remarque 1.

La méthode précédente est celle des meilleurs Maneuvriers, parceque de cette sorte ils ne s'éloignent pas beaucoup de leur proye, & qu'aprés deux bordées ils se trouvent dans ses eaux.

Remarque 2.

Le Vaisseau D pourroit continuër sa bordée jusques à ce qu'il pût couper le Vaisseau C; mais il se mettroit en danger de perdre sa proye en s'en éloignant beaucoup: un broüillard, un changement de vent, un cap, la nuit, mille accidens fort fréquens à la mer, pourroient donner lieu au Vaisseau C de changer, & de cacher sa route, & même d'échapper. Ainsi on ne doit prendre ce parti que quand on est extrémement prés de sa proye, ou qu'on donne chasse à un Vaisseau ami seulement pour le joindre. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Si le Vaisseau A chassant le Vaisseau B qui est au-vent, s'en trouve extrémement éloigné, il faudra qu'il coure la même bordée que lui, jusques à ce qu'il l'ait amené par son travers; alors le Vaisseau A revirera, & courra sa bordée jusques à ce qu'il ait encore amené le Vaisseau B par son travers. Il fera la même chose revirant toutes les fois qu'il trouvera le Vaisseau B par son travers, jusques à ce qu'il en soit à une distance qui ne le mette pas en danger de le perdre de vûë. J'ai dit quand le Vaisseau A est extrémement éloigné, parce qu'alors il s'éloigneroit trop de sa proye en courant jusques à ce qu'il pût revirer sur le Vaisseau B. Mais aussi quand le Vaisseau A est peu éloigné du Vaisseau B, il perdroit un temps infini, s'il reviroit toutes les fois qu'il le trouve par son travers. *Autre maniere.* Figur. 2.

Remarque 4.

Si le Vaisseau qu'on chasse est sous-le vent, il fera vent-arriere prenant un rumb ou deux au-vent, à moins qu'il n'allât extraordinairement bien vent-largue. Si le Vaisseau chassé est au-vent, il courra toûjours la bordée qui l'éloigne plus de l'ennemi, afin de profiter de toutes les occasions que la mer lui pourroit fournir de faire une fausse route, & de se tirer hors de la vûë du Corsaire. *Pour éviter la chasse.*

Remarque 5.

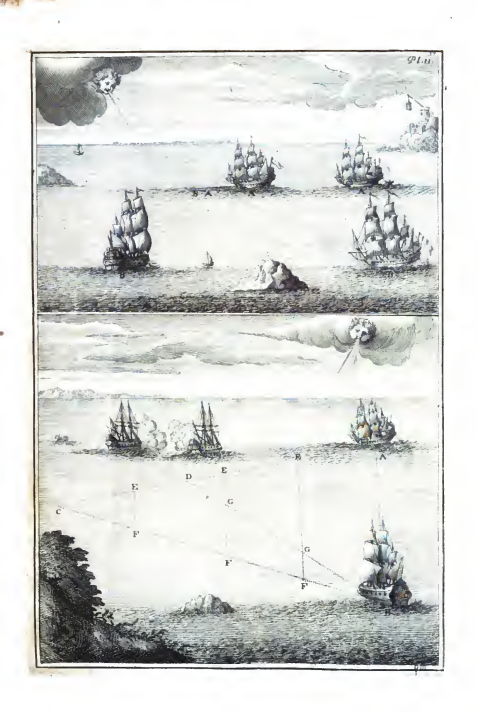
Planc. 11. Nous avons dit que si le Vaisseau B est sous-le vent du Vaisseau A qu'il chasse, & qu'il n'y ait nul danger de le perdre de vûë, ou parce qu'il est fort proche, ou parce qu'on le chasse bien au large, d'un temps fait & fin, & de grand matin en esté, ou parceque c'est un Vaisseau ami qu'on veut joindre : alors le Vaisseau B doit courir la même bordée que le Vaisseau A, jusques à ce qu'il puisse le couper en revirant. Il faut à présent déterminer comment on connoîtra que le Vaisseau B en revirant pourra couper le Vaisseau A. 1. Il est évident que si le Vaisseau B qu'on suppose être meilleur voilier que le Vaisseau A, court jusques à ce qu'il soit autant au-vent que le Vaisseau A, il pourra le couper en revirant. Il semble d'abord qu'on doit rejetter cette maniere, comme faisant la bordée du Vaisseau B beaucoup plus grande qu'il n'est nécessaire : neanmoins je ne la voudrois pas tout-à-fait condamner, parceque le Vaisseau B pourra récompenser la perte du temps qu'il a faite ; car il arrivera ensuite sur le Vaisseau A, autant qu'il pourra en le tenant toûjours au même rumb, comme nous avons dit plus haut. 2. Le Vaisseau B sçaura assez exactement le point où il doit revirer pour couper le Vaisseau A, s'il remarque le temps qu'il a employé, depuis qu'il étoit par son travers, jusques à ce qu'il ait pû revirer sur lui : car en courant encore autant de temps, il se trouvera assez en état de le couper.

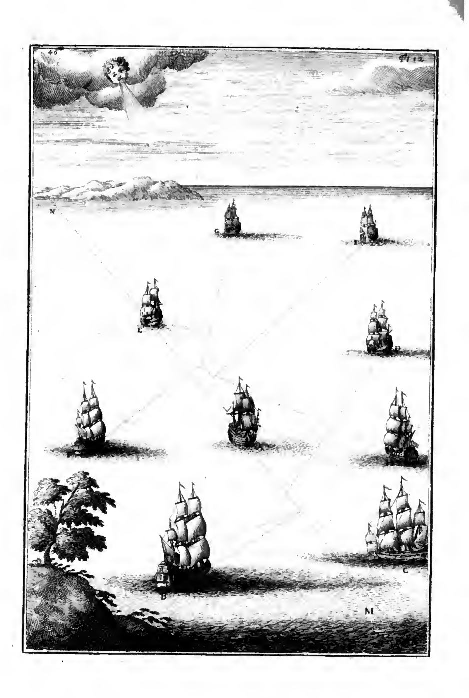
Figur. 2. 3. Si le Vaisseau A qui est au-vent arrive : le Vaisseau B lui donnera chasse en tenant le vent autant qu'il pourra, pourveu qu'il le garde au même rumb. Ainsi quand le Vaisseau B courra par la ligne BC en tenant le Vaisseau A au rumb parallele à BA, il le joindra au point C : mais si le Vaisseau B court par la ligne BD, & qu'il tienne encore le Vaisseau A au même rumb, il le joindra au point D.

Remarque.

Comme les Vaisseaux vont beaucoup mieux vent-largue qu'au plus-prés, il sera difficile que le Vaisseau B puisse chasser le Vaisseau A par deux routes differentes : car si en courant par la ligne BC, il tient le Vaisseau A au même rumb, en courant par la ligne BD il ne pourra plus le tenir au même rumb ; parce qu'en venant au-vent, il diminuë sa vîtesse qu'il faudroit augmenter pour le tenir au même rumb, les lignes BG étant plus longues que les lignes BF.

§. IV.


Pl. 11.
B A
A
A
B
B
E
A
D
E
E
G
C
F
F
G
F
B


46
Pl. 12
N
G
E
D
B
C
M

§. IV.

Ranger plusieurs Vaisseaux sur une ligne droite parallele au rumb donné.

I.

Quand on aura déterminé le rumb de vent sur lequel l'Armée se doit ranger en ligne : le Vaisseau A de la tête arrivera autant qu'il sera nécessaire, afin que le reste de l'Armée se mette aisément dans ses eaux. Ensuite chaque Vaisseau donnera chasse à celui qui le doit précéder dans la ligne, & aprés s'être mis derriere, il courra comme lui. De cette maniere les Vaisseaux A, B, C, D, E, F &c. seront bien-tôt rangez sur la ligne NM. Planc. 12.

Remarque.

On doit observer cette régle comme toutes les autres avec les circonspections qu'éxigent plusieurs differentes circonstances : car en la suivant à la lettre on feroit des abordages, & des maneuvres ridicules. Par exemple, si le Vaisseau C donnoit chasse au Vaisseau B, sans prendre les précautions nécessaires pour ne pas aborder le Vaisseau A, ou que le Vaisseau H donnât chasse au Vaisseau F, sans prendre garde au Vaisseau D, l'un & l'autre maneuvreroit tres-mal.

II.

D'autres aiment mieux ordonner à la tête A, & à la queuë I, de se mettre l'une à l'égard de l'autre au rumb de vent qui convient sur les points M, N : aprés quoi les autres Vaisseaux se viennent ranger entre-deux chacun dans son poste. Autre maniere.

Remarque.

Cette maniere a de grandes difficultez. 1. On perd beaucoup de temps à poster la tête & la queuë de l'Armée dans le rumb qui convient. 2. Chaque Vaisseau ne trouvant pas son poste déterminé dans la ligne NM, les uns s'écarteront trop, les autres se serreront si fort, qu'ils ne laisseront pas toute la place nécessaire pour contenir les Vaisseaux qui doivent être entre-deux, ce qui causera mille desordres. 3. Les premiers Vaisseaux s'étant postez empêcheront les autres de découvrir la tête, & la queuë. On la refute.

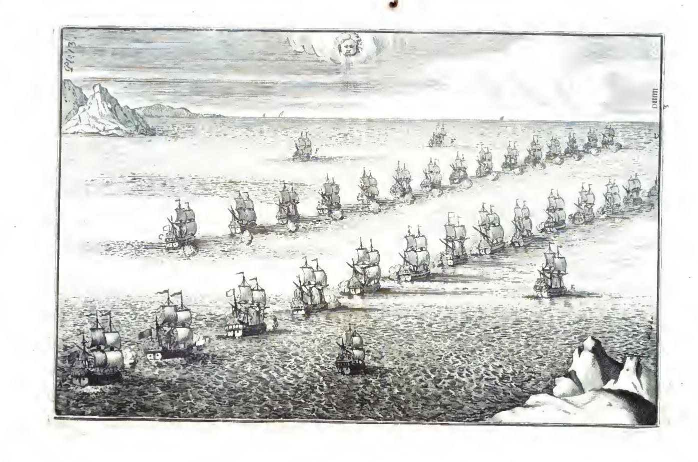
§. V.

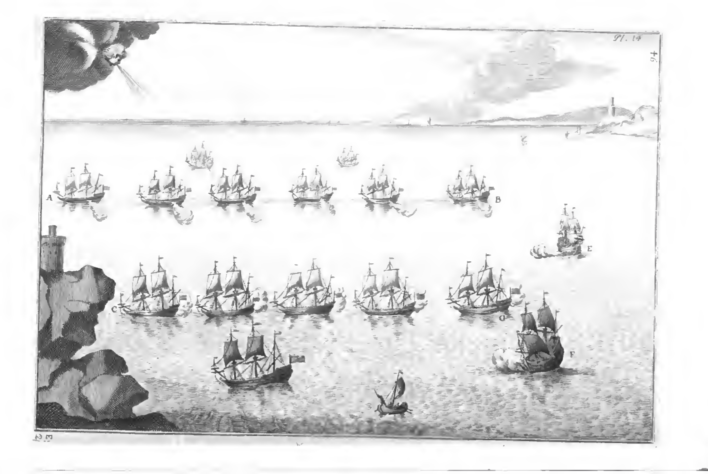
L'Ordre de Bataille.

Planc. 13. DAns un Combat les Armées se rangent sur deux lignes paralleles à une des deux lignes du plus-prés. Tous les Vaisseaux portent au plus-prés sur quoi les Armées sont rangées, & ils sont à un cable les uns des autres. Les Brulots, & les Bâtimens de charge sont une demi-lieuë au large de l'Armée, du côté opposé à celui que les ennemis occupent. Ainsi les Armées AB, CD qui combattent, sont rangées sur la ligne du plus-prés bas-bord ; tous leurs Vaisseaux vont à petites voiles au plus-prés bas-bord, & les Brulots E, E de l'Armée AB sont à sa droite, parce qu'elle a les ennemis à sa gauche : & les Brulots F, F de l'Armée CD sont au contraire à sa gauche, parce qu'elle a l'ennemi à sa droite.

Exemple.

Combat du Texel, 1665. Cet Ordre fut exactement gardé pour la premiere fois, dans le fameux Combat du Texel, où le Duc d'Iork à présent Roy d'Angleterre défit les Holandois le 13. Juin l'an 1665. & c'est à sa Majesté Britannique que nous en devons toute la perfection. L'Armée d'Angleterre étoit de cent Vaisseaux de guerre ; l'Armée de Holande en avoit plus, quoiqu'elle n'eût pas tant de Vaisseaux à trois pons. Les deux Armées se trouvérent en présence au point du jour, & le vent étant au Sud-Ouest, elles se rangérent sur deux lignes paralleles au Sud-Sud-Est, & elles occupoient chacune prés de cinq lieuës en longueur, celle des Anglois avoit le vent. Le Duc d'Iork qui commandoit l'Armée d'Angleterre s'étoit mis au Corps de bataille, & il avoit donné son Avant-garde au Prince Robert, & au Comte de Sandvvich son Arriere-garde. Le sieur Opdam Amiral de Holande s'étoit aussi mis au milieu de son Armée par le travers du Duc d'Iork, & il avoit opposé le Vice-Amiral Tromp au Prince Robert. On se canona depuis trois heures du matin jusques à onze, avec beaucoup de chaleur de part & d'autre, sans que la victoire se déclarât pour l'un ou pour l'autre parti. Les Holandois avoient pris un Vaisseau Anglois, qui par une bravoure temeraire voulut seul traverser leur ligne : mais aiant arrivé de temps en temps au Sud-Est, ils avoient marqué que le feu des Anglois leur faisoit de la peine. A onze heures le Duc d'Iork fit arriver toute sa ligne sur l'ennemi, arrivant lui-même sur Opdam. Cette action renouvella l'ardeur des Combattans. Le bruit effroiable des canons, les débris des Vaisseaux, la chûte des mâts, une fumée épaisse & mêlée de l'éclat du feu que les Vaisseaux vomissoient en sautant, tout cela donnoit à ce combat toute l'horreur


Pl. 13.
Dunn


Pl. 14
46
A
B
C
D
E
F

l'horreur qu'on peut imaginer. On dit que l'Amiral Opdam étoit cependant assis sur le haut de sa dunette, d'où il voioit avec un merveilleux sang-froid dans son Vaisseau, l'horrible désordre que le canon du Duc d'Iork y faisoit. Le grand nombre des corps morts qui couvroient ses ponts, les cris lamentables de ceux qui étoient blessez autour de luy, la grêle de boulets qui avoit coupé une grande partie de ses maneuvres, rien ne pouvoit l'empêcher de donner ses ordres, & d'encourager les siens par ses paroles, & par son exemple. Sur les deux heures aprés midi le Duc d'Iork fit le signal pour arriver tout-à-fait sur l'ennemi, & les Holandois commencérent à ne pas tant pincer le vent. Opdam seul & l'Orange Vaisseau à trois ponts ne changérent point leur route; mais un moment aprés, Opdam aiant reçû de fort prés toute la bordée du Duc d'Iork, son Vaisseau sauta en l'air, sans qu'on ait pû sçavoir par quel accident, quoiqu'il y eût cinq hommes de son bord qui se sauvérent. Les Holandois qui avoient déja perdu plusieurs Navires, voiant sauter leur Amiral firent vent-arriere pour se retirer au Texel. Le Duc d'Iork les poursuivit avec une ardeur incroiable *Victoire du Duc d'Iork.* jusques à l'entrée de leur port: il leur prît ou brûla vingt-deux Vaisseaux de guerre, dont vingt étoient de cinquante à quatre-vingts piéces de canon: & il remporta sur eux la plus glorieuse victoire, & la plus complete qu'on eût encore gagné sur la mer. Elle ne coûta qu'un Vaisseau aux Anglois avec la perte de trois à quatre cens hommes.

Remarque I.

Avant que d'expliquer plus au long l'Ordre de bataille, il faut considerer les avantages de l'Armée qui est au-vent de l'ennemi, & ceux de l'Armée qui est sous-le vent.

I.

L'Armée qui est au-vent peut approcher l'ennemi quand elle veut *Avantages du vent.* & autant qu'elle veut, comme nous venons de voir dans l'exemple précédent. Ainsi l'Armée qui est au-vent, régle le temps & la distance du combat de la maniere qui lui est plus avantageuse.

II.

Si l'Armée qui est au-vent est plus nombreuse, elle peut faire un dé- *Planc. 14.* tachement qui venant fondre sur la queuë des ennemis, les met infailliblement en désordre. Ainsi l'Armée A B se trouvant plus nombreuse que l'Armée CD, pourra détacher les Vaisseaux E, F, pour fondre sur la queuë D, qui ne pouvant pas long-temps soûtenir tant de feu pliera, & donnera lieu aux Vaisseaux E, F & à d'autres encore qui se joindront

Planc. 15. à ceux-ci, de charger les Vaiſseaux ſuivans, & de pouſſer leur pointe tout le long de l'Armée ennemie. L'Armée A B qui étant plus nombreuſe eſt ſous-le vent n'a pas le même avantage : car ſa queuë B F ne pouvant aller aux ennemis qui ſont au-vent, demeure comme inutile.

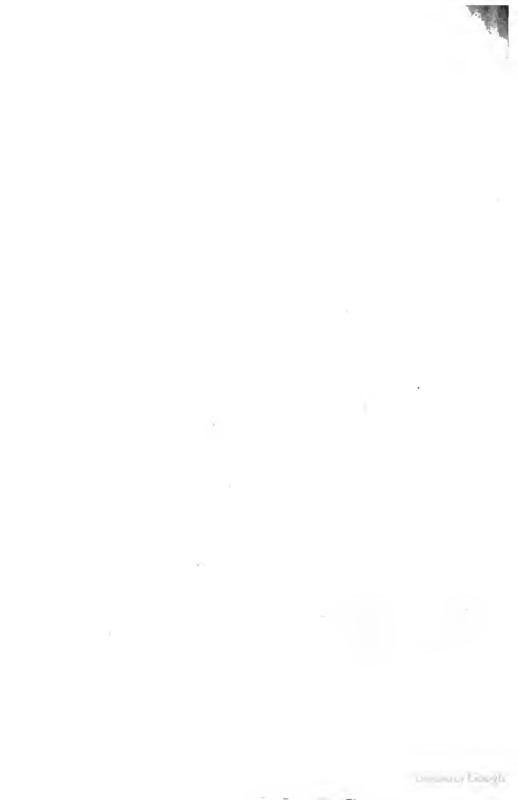
Exemple.

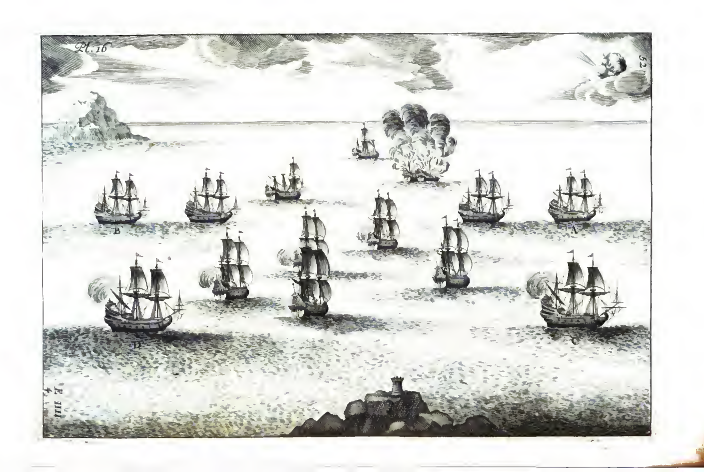
Combat d'Agouſta 1676. Jamais l'avantage du vent ne parut mieux que le 22. Avril 1676. dans le combat d'Agouſta, où l'Armée des Eſpagnols & des Holandois évita ſon entiere défaite, parce qu'elle étoit au-vent. L'Armée Françoiſe commandée par le ſieur du Queſne étoit de vingt-ſept Vaiſſeaux de ligne. Le Marquis d'Almeras Lieutenant général avoit l'Avant-garde, & le ſieur Gabaret chef d'Eſcadre l'Arriere-garde. Les ennemis avoient à peu prés un égal nombre de Vaiſſeaux, mais ils avoient de plus neuf Galéres. Ruiter commandoit leur Avant-garde, & l'Amiral d'Eſpagne étoit au Corps de bataille, le Vice-Amiral Holandois avoit l'Arriere-garde. Les deux Armées ſe rencontrérent ſur les côtes d'Agouſta d'aſſez bonne heure : mais les ennemis ſe tinrent au-vent juſques à quatre heures du ſoir. Ce fut alors que Ruiter arriva ſur nôtre Avant-garde en bon ordre, on le reçût de même, & on ſe battit avec beaucoup de vigueur : pluſieurs Vaiſſeaux furent deſemparez de part & d'autre. Le Marquis d'Almeras fut emporté d'un coup de canon, & Ruiter fut renversé par un boulet qui lui aiant brisé les os du pied, le bleſſa à mort. Ces deux accidens mirent un peu de déſordre dans les deux Avant-gardes : mais le Chevalier de Valbelle Chef d'Eſcadre aiant pris la place du Marquis d'Almeras pouſſa ſi vivement ſa pointe, qu'une partie des ennemis ſeroit tombé entre ſes mains, ſi les Galéres n'euſſent remorqué leurs Vaiſſeaux deſemparez. Le combat commença plus tard dans le Corps de bataille, & s'étendit à peine juſques à l'Arriere-garde ; les ennemis qui avoient le vent en profitérent ſi bien, qu'ils ne s'engagérent qu'autant qu'il fallut pour ſauver leur honneur ; en attendant que les ténebres de la nuit les tiraſſent des mains des victorieux.

III.



E iii




Pl. 16
52
B
A
D
C
E IIII
4

III.

Si quelques Vaiſseaux de l'Armée qui eſt ſous-le vent, ſont deſemparez ou à la tête, ou à la queuë, ou même au milieu, l'Armée qui eſt au-vent leur envoie plus aisément des Brulots, fait plus aisément des détachemens pour fondre ſur les fuyards. Ainſi quand pluſieurs Vaiſſeaux de l'Armée AB qui eſt ſous-le vent ſeront deſemparez; l'Armée CD détachera des Vaiſſeaux & des Brulots, pour fondre ſur eux, & tâchera de couper la tête, ou la queuë de l'Armée ennemie; & le vent lui donnera un ſi grand avantage pour cela qu'il ſera mal-aisé à l'Armée AB de s'en défendre. *Planc. 16.*

IV.

Il faut ajoûter aux autres avantages du vent, celui d'être délivré des incommoditez que cauſe la fumée dans un Vaiſſeau qui eſt ſous-le vent. 1. Le vent repouſſant la fumée des canons dans le Vaiſseau y étouffe les Canoniers, & leur ôte quelque temps la vûë de l'ennemi. 2. La même fumée empêche les Matelots de maneuvrer, & elle ſe trouve ſouvent mêlée d'une pluie de feu qui brule les voiles & les maneuvres, & cauſe mille accidens.

Remarque 2.

Avantages d'une Armée ſous-le vent

On ne peut pas nier que les avantages d'une Armée qui eſt ſous-le vent ne ſoient auſſi tres-grands, & il s'eſt même trouvé des gens qui ont crû que du moins il étoit auſſi avantageux d'être ſous-le vent que d'être au-vent. Mais je penſe que ſi on conſidére les choſes avec un peu plus de ſoin, on ne ſera pas tout-à-fait de ce ſentiment, & on trouvera que l'avantage du vent eſt le plus grand de tous ceux qu'une Armée peut ſouhaiter, ſoit qu'elle ſoit plus ou moins forte que l'ennemi. Je conviens qu'il eſt des cas extraordinaires, où il vaut mieux être ſous-le vent, par exemple quand le vent eſt forcé, ou qu'il y a une groſſe mer, quand on ſe bat avec peu de Vaiſseaux, ou ſeul à ſeul. Mais encore une fois, ſi deux Armées nombreuſes ſe battent d'un vent fait & maniable, celle qui eſt au-vent a un tres-grand avantage ſur l'autre. Voici pourtant les avantages d'une Armée qui eſt ſous-le vent.

I.

L'Armée qui eſt ſous-le vent ſe bat au-vent, & par conſéquent ſes Vaiſseaux peuvent ſe ſervir de leurs batteries baſſes, ſans craindre qu'une risée de vent leur faſſe prendre l'eau par leurs ſabords. C'eſt là ſans doute le plus grand avantage que peut avoir l'Armée ſous-le vent, ſur tout quand le vent eſt un peu frais. On ne ſçauroit

exprimer l'embarras, & la confusion où se trouvent les gens d'une batterie basse, lorsque les risées de vent mettant de temps en temps le Vaisseau à la bande, les obligent de fermer les sabords, pour se défendre des vagues qui inondent les ponts, & déconcertent les équipages les mieux réglez.

II.

Planc. 17. L'Armée qui est sous-le vent met plus aisément à couvert ses Vaisseaux desemparez. Car si les Vaisseaux E, F de l'Armée C D qui est sous-le vent, viennent à être desemparez, ils n'auront qu'à se laisser tomber sous-le vent pour se tirer de la mêlée, & pour travailler hors du feu de l'ennemi à se raccommoder. La chose ne seroit pas tout-à-fait si aisée aux Vaisseaux desemparez de l'Armée A B qui est au-vent.

III.

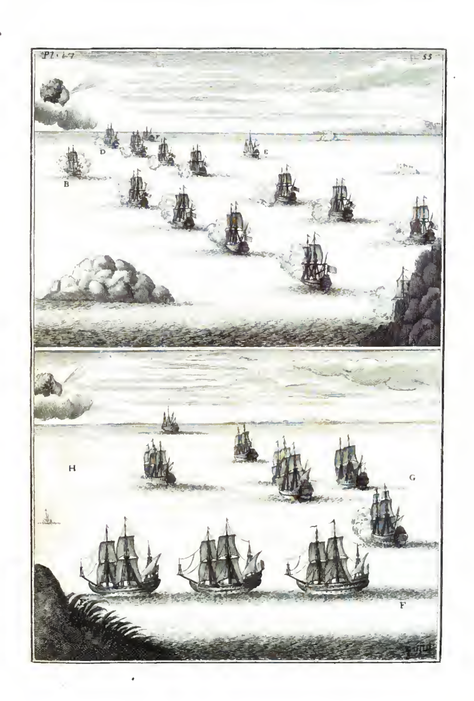
Figur. 2. L'Armée qui est sous-le vent peut plus facilement se retirer du combat, en cas qu'elle y soit contrainte. Car l'Armée G H voulant se retirer du combat n'aura qu'à faire vent-arriere dans l'Ordre que nous expliquerons plus bas: au lieu que l'Armée E F qui est au-vent ne pourra pas se tirer de la mêlée sans traverser l'ennemi, ce qui est d'une tres-dangereuse conséquence.

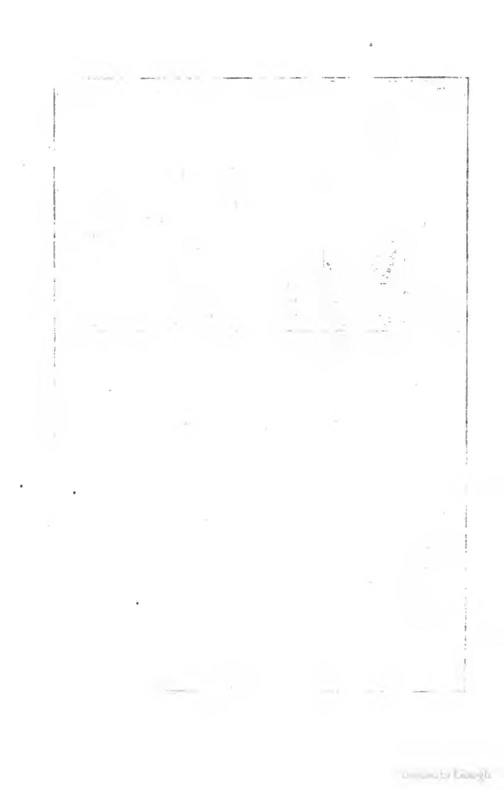
Remarque.

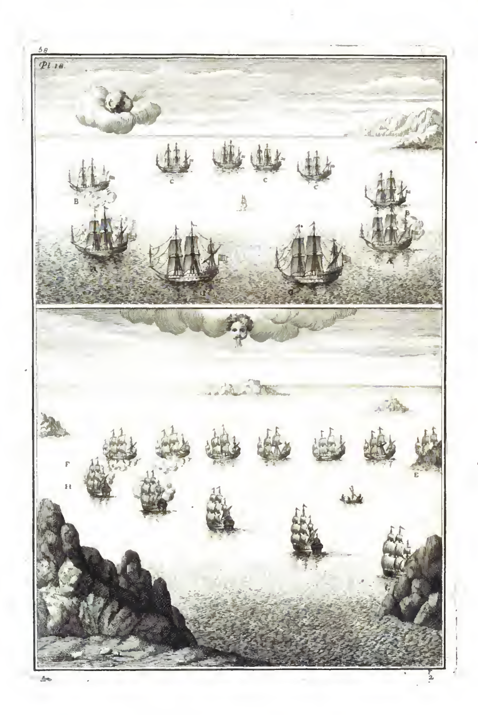
Je sçai bien qu'une Armée qui fait vent-arriere risque beaucoup si l'ennemi est en état de la poursuivre. Mais il est des circonstances où l'Armée qui est sous-le vent peut impunément se retirer en faisant vent-arriere : comme quand la nuit s'approche, que le vent fraichit, que la mer se grossit, que les ennemis sont embarrassez d'un convoi, &c.

Exemple.

Combat de Bantri, 1689. Les Alliez profitérent de ces avantages dans le Combat de Bantri l'an 1689. Le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général commandoit l'Armée de France composée de vingt-quatre Vaisseaux de guerre, & escortoit trois mille hommes de débarquement qu'on envoioit en Irlande, avec quantité de munitions. Milord Herber qui avoit une Escadre à peu prés égale, aiant sçû que les François faisoient leur débarquement dans la rade de Bantri, résolut de les y aller attaquer, ne doutant point qu'il ne les dût trouver en désordre. Mais le Comte de Chateaurenaud avoit pris toutes les précautions nécessaires, & il s'avança en bon ordre pour recevoir les Anglois. Il les combattit avec tant de


Pl. 47
55
D
E
B
H
G
F




Pl. 18.
B
C
C
C
B
A
A
F
E
H

de valeur, qu'ils furent bien-tôt contraints de faire vent-arriere. On les poursuivit jusques à la nuit ; & le Comte de Chateaurenaud aiant ensuite heureusement achevé son débarquement, il retourna à Brest où il reçût les applaudissemens que méritoit son expédition. Aiant en onze jours porté le secours en Irlande, battu les ennemis, pris un convoi considerable, & ramené à Brest son Armée en fort bon état.

§. VI.

Explication plus particuliere de l'Ordre de bataille.

I.

NOus avons dit que les Armées dans le combat devoient étre sur deux lignes droites : parceque si les Vaisseaux dans les Armées étoient rangez en croissant par exemple, les uns seroient aux mains tandis que les autres seroient bien hors de la portée du canon, sans que ceux-ci pussent s'approcher. Car si les Armées A A, B B sont rangées en croissant, les Vaisseaux A, B seront aux mains, tandis que les Vaisseaux C, D seront beaucoup hors de la portée du canon ; & parceque les Vaisseaux dans le combat se présentent le côté, les Vaisseaux D, D ne pourront jamais venir à la portée des Vaisseaux C, C.

Planc. 18. *Sur une ligne droite.*

II.

Nous voulons que les Armées soient rangées sur une des deux lignes du plus-prés pour plusieurs raisons. 1. L'Armée E F qui est au-vent perdroit son avantage si elle ne se tenoit pas sur la ligne du plus-prés : car l'Armée H G qui est sous-le vent pourroit lui passer au-vent ou la couper. 2. L'Armée E F qui est au-vent donneroit lieu à l'ennemi H G de l'approcher autant qu'il voudroit, & par conséquent de déterminer la portée, & le temps du combat. Je sçai bien que l'Armée E F qni n'est pas rangée sur une des lignes du plus-prés, peut neanmoins courir au plus-prés : mais je trouve deux inconveniens dans cette maneuvre : car l'Armée E F sembleroit fuïr, si elle portoit au plus-prés n'étant pas rangée au plus-prés, & elle auroit beaucoup plus de peine à se tenir en ligne, parceque les Vaisseaux seroient en échiquier.

Figur. 2. *Sur la ligne du plus-prés.*

Quand on est au-vent.

III.

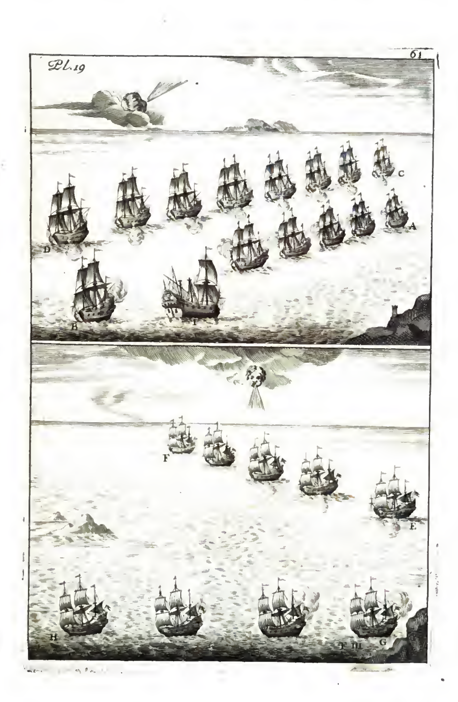
Planc. 19. On met encore l'Armée qui est au-vent sur la ligne du plus-prés, afin que ses Vaisseaux desemparez puissent se tirer plus aisément de la mélée. Car si le Vaisseau I qui est dans l'Armée du vent B A, vient à être desemparé, il pourra courir largue de quatre rumbs stribord sans tomber sous-le vent de son Armée, qui est rangée sur la ligne du plus-prés bas-bord. Ainsi pourveu qu'il ne tombe pas plus sous-le vent que fait un Vaisseau à la cape, il coulera sans peine au-vent le long de son Armée, & il y recevra tout le secours qui lui sera nécessaire. On ne pourroit pas dire la même chose, si l'Armée B A étoit rangée sur la perpendiculaire du vent, comme nous verrons plus bas dans le §. 8.

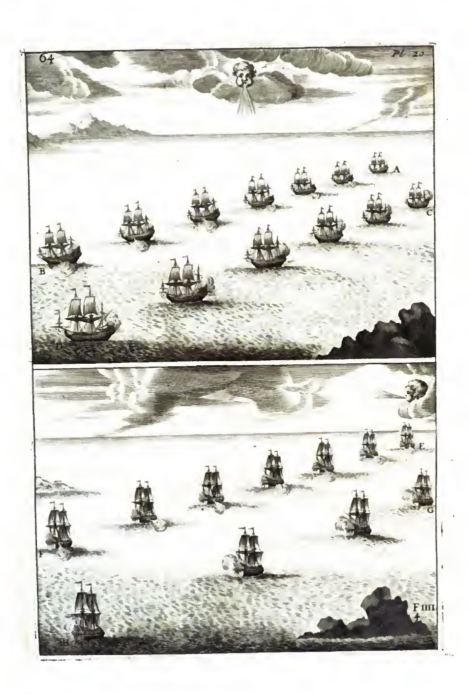
IV.

Quand on est sous-le vent. Il semble d'abord que l'Armée qui est sous-le vent doive moins chercher à être rangée sur la ligne du plus-prés ; parceque les raisons précédentes ne lui conviennent nullement : mais plusieurs autres raisons lui rendent cette maniere de se ranger absolument nécessaire. 1. Afin qu'elle puisse profiter de tous les changemens du vent, & de toutes les fautes de l'ennemi pour lui gagner le vent ; car quoiqu'une Armée qui est rangée sur la perpendiculaire du vent, puisse porter au plus-prés ; neanmoins on conviendra comme nous venons de le dire, que dans la pratique les Vaisseaux ne se tiennent pas long-temps sur une ligne, quand ils ne courent pas sur la même ligne, & qu'ils sont comme l'on dit *en échiquier*. 2. L'Armée qui est sous-le vent ne pourroit pas élonger l'ennemi qui est au-vent, si elle ne se rangeoit comme lui sur la ligne du plus-prés. 3. Si l'Armée G H qui est sous-le vent se tenoit sur la perpendiculaire du vent, tandis que l'Armée C F est rangée sur la ligne du plus-prés ; celle-ci pourroit impunément donner sur la queuë G de l'Armée G H, ou la mettre entre deux feux : & quand même elle seroit moins nombreuse, elle n'auroit pas lieu de craindre, pouvant faire la même route que l'ennemi sans être doublée, ni coupée, ni élongée, qu'autant qu'elle voudroit.

Figur. 2.

V.


Pl. 19
C
A
D
B
I
F
E
H
F III
G


Pl. 20
A
B
C
D
E
F
G
H
F IIII
4

V.

Les Armées doivent aussi courir au plus-prés sur quoi elles sont rangées. 1. Afin que chaque Vaisseau présente mieux le côté à l'ennemi : car si les Vaisseaux des Armées A B, C D qui sont rangées sur la ligne du plus-prés bas-bord, couroient au plus-prés stribord, ou sur la perpendiculaire du vent, ils ne se présenteroient pas bien le côté. 2. Si les Vaisseaux ne portoient pas au plus-prés sur quoi ils sont rangez, ils seroient aussi en échiquier, & se tiendroient plus difficilement dans la ligne du plus-prés. 3. L'Armée qui est au-vent se priveroit d'un tres-grand avantage qui consiste en ce qu'elle peut approcher l'ennemi, sans que l'ennemi puisse mutuellement l'approcher : car si les Vaisseaux A B ne tenoient pas le vent, les Vaisseaux C D n'auroient qu'à le tenir pour s'en approcher. Planc. 10. Route qu'on doit tenir.

Remarque.

Ces trois raisons déterminent absolument la route des Armées : car les deux premieres montrent que l'Armée ne doit pas même courir au plus-prés sur quoi elle n'est pas rangée : & la troisiéme montre que l'Armée A B qui est rangée sur le plus-prés bas-bord ne doit pas courir largue de quatre rumbs stribord, ce que les deux premieres raisons ne prouvoient pas.

VI.

Les Vaisseaux doivent être à un cable les uns des autres, ou à cent toises. Surquoi il faut considerer qu'une Armée doit être autant serrée qu'il se peut : car si l'Armée G H est moins serrée que l'Armée F E, chaque Vaisseau de l'Armée G H essuiera le feu de deux Vaisseaux de l'Armée E F. Il ne faut pas neanmoins que les Vaisseaux soient si fort serrez, qu'ils soient en danger de s'aborder, lorsqu'un Vaisseau venant à être démâté tomberoit sur son voisin ; c'est pourquoi on demande environ cent toises de distance. Distance des Vaisseaux.

Remarque.

On voit en passant que la grosseur des Vaisseaux contribuë beaucoup plus à la force de l'Armée que le nombre, pour deux raisons. 1. Un gros Vaisseau a plus de canons, & de plus gros canons : ainsi une Armée qui a des Vaisseaux plus gros vaut une Armée plus serrée, parce qu'elle bat l'ennemi avec une plus nombreuse & une plus grosse artillerie dans un espace égal.

2. Les gros Vaiſſeaux ſont plus forts de bois, & par conſéquent ils réſiſtent plus aiſément au canon; ce qui fait encore qu'une Armée qui a de plus gros Vaiſſeaux, vaut une Armée plus ſerrée, parceque chacun de ſes Vaiſſeaux n'eſt battu que par un petit nombre de piéces qui puiſſent l'incommoder.

§. VII.

Premier Ordre de marche.

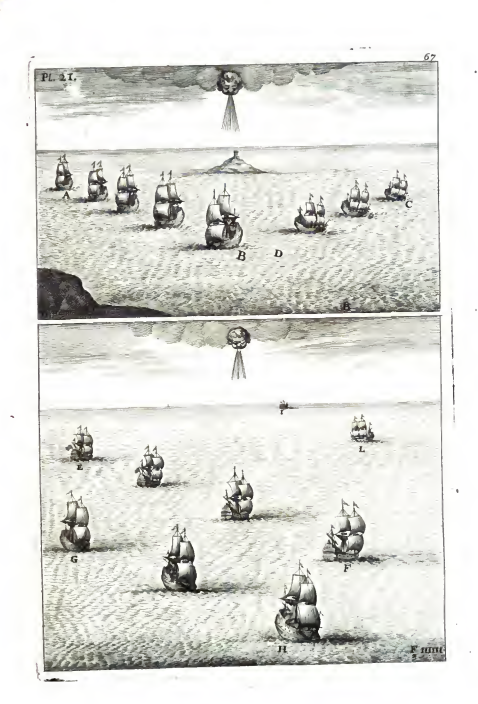
Planc. 21. QUand on prévoit la ligne du plus-prés ſur laquelle on ſera obligé de ſe battre, on n'attend pas d'être en préſence des ennemis pour s'y ranger: mais aprés avoir mis l'Armée ſur cette ligne, on fait la route qui convient; ainſi quand le poſte des ennemis, ou le lieu du combat, ou quelques autres circonſtances auront fait juger au Gé- Figur. 2. néral de l'Armée AB, qu'il faudra ſe battre ſur la ligne du plus-prés ſtribord, il rangera ſon Armée ſur cette ligne, & enſuite il fera la route qui conviendra, courant vent-arriere, & largue de même bord comme AB, IL, ou vent-arriere, & largue de l'autre bord comme GH, CD, ou au plus-prés bas-bord comme EF.

Remarque.

On doit rarement s'en ſervir. On ne doit gueres ranger l'Armée en cet Ordre que quand on eſt à la vûë & fort prés de l'ennemi: car cet Ordre eſt défectueux pour pluſieurs raiſons. 1. L'Armée en cet Ordre eſt trop étenduë, ce qui rend la communication des Commandemens fort mal-aiſée; outre que l'Armée peut aiſément ſe diviſer par la diverſité des vents, des courants, des parages &c. ſur tout quand on eſt peu éloigné des terres.

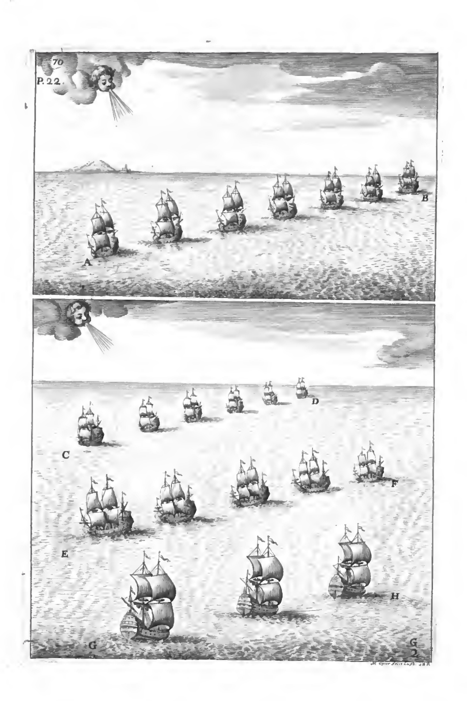
2. L'Armée ne courant pas ſur la ligne ſur quoi elle eſt rangée, ſe maintiendra difficilement en ligne, & ſe trouvera bien-tôt en déſordre. Auſſi voions-nous dans la pratique, qu'on ne ſe ſert guéres de cet Ordre, lors même qu'on n'eſt pas fort éloigné de l'ennemi.

§. VIII.



Pl. 21.
A
B
D
C
B
I
L
E
G
F
H
F iiiij


Digitized by Google


70
P. 22.
A
B
C
D
E
F
G
H
G
2

§. VIII.

Le ſecond Ordre de marche.

QUand le Général ne peut pas ſçavoir de quel bord il ſera obligé de combattre : il peut ranger ſon Armée ſur la perpendiculaire du vent ; parceque cette ligne eſt peu éloignée de l'une & de l'autre ligne du plus-prés, & par conſéquent il eſt aisé de paſſer de cette perpendiculaire du vent à l'une ou à l'autre ligne du plus-prés. Ainſi quand le Général de l'Armée A B ne pourra pas ſçavoir de quel bord il ſera obligé de combattre, il rangera ſon Armée ſur la perpendiculaire A B du vent, & ſon Armée ainſi rangée pourra courir ſur la même ligne ſtribord comme A B, ou bas-bord comme G H, ou plus & moins largue comme C D, E F.

Planc. 22. Figure 2.

Remarque 1.

Cet Ordre a les mêmes defauts que le précédent, & il en a outre cela de particuliers. 1. Il faut encore un mouvement aſſez conſidérable pour faire paſſer l'Armée de cet Ordre à l'Ordre de bataille, comme nous verrons plus bas. 2. On ne peut pas revirer par la contre-marche quand on eſt rangé ſur la perpendiculaire du vent, ce qui eſt un defaut ſi conſidérable, qu'il ſuffit pour éloigner entierement cet Ordre de la pratique.

Il n'eſt pas meilleur que le précédent.

Remarque 2.

Il eſt des gens fort habiles, qui ſe ſont perſuadé qu'on devoit dans le combat ranger les Armées ſur la perpendiculaire du vent. 1. Afin que les Vaiſſeaux puiſſent plus aisément maneuvrer, & ſe tenir dans leur poſte, pouvant arriver, & venir au-vent plus que le reſte de l'Armée. Car diſent-ils ſi un Vaiſſeau de l'Armée rangée au plus-prés tombe ſous-le vent, il lui eſt impoſſible de regagner ſon poſte. 2. Afin que l'Armée puiſſe courir à droit & à gauche ſans ſe mettre en échiquier, & ſans tomber beaucoup ſous-le vent. 3. Une Armée ainſi rangée auroit un grand avantage ſur la tête de celle qui ſeroit rangée au plus-prés, pouvant la doubler & la traverſer ſans peine.

S'il peut ſervir pour le combat.

Je ne penſe pas pourtant qu'on s'aviſe jamais de combattre ſur la perpendiculaire du vent, tant à cauſe des raiſons dont nous avons appuié l'Ordre de bataille que nous avons établi, qu'à cauſe de celles qui nous font en particulier rejetter l'Ordre dont il s'agit à préſent.

I.

Planc. 23. *Il ne peut pas servir.*

Pour répondre aux raisons qui semblent prouver la néceſſité de cet Ordre : je dis, 1. Que les Armées ſont rangées au plus-prés, mais qu'elles portent plein, c'eſt-à-dire quaſi un rumb moins prés que les Vaiſſeaux ordinaires, qui en pinçant le vent portent à cinq rumbs & demi du vent : ainſi quand un Vaiſſeau tombe un peu ſous-le vent, il faut qu'il pince tout-à-fait le vent pour ſe remettre dans ſon poſte. 2. Je conviens que c'eſt un avantage de pouvoir ſe manier ainſi qu'on fait ſur la perpendiculaire du vent : mais je prétens qu'il n'eſt pas aſſez conſidérable pour nous obliger à quitter les précédens. 3. Pour ce qui eſt de couper, & de traverſer la tête de l'Armée ennemie, qui ſeroit rangée au plus-prés ; il faudroit pour cela que l'Armée ennemie ne pût pas ſe ranger & courir de même, quand ſon Général le trouveroit à propos. Mais quelle peine aura la tête de l'Armée ennemie d'arriver de deux rumbs, pour s'empêcher d'être doublée ou traversée, s'il eſt néceſſaire ? Nous verrons plus clairement tout cela dans la cinquiéme partie.

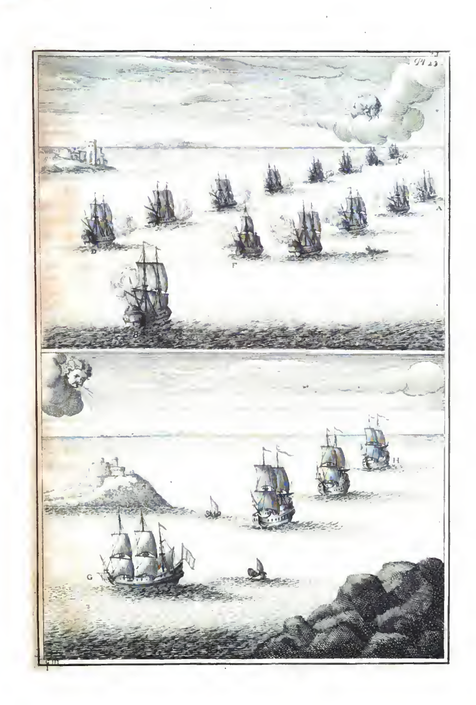
II.

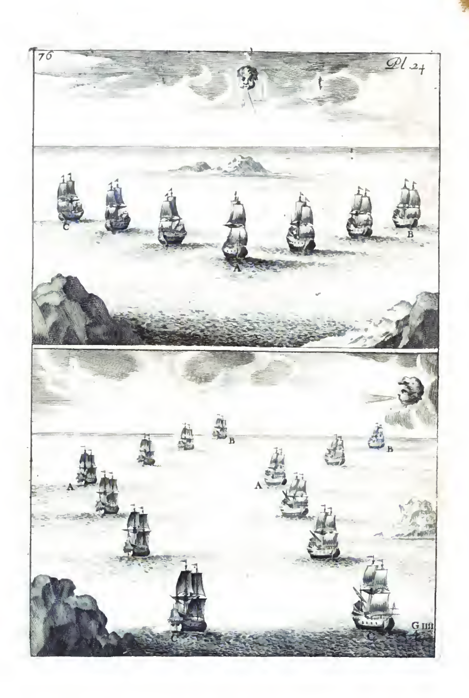
Si les Armées AB, CD qui ſe battent, ſont rangées ſur la perpendiculaire du vent, & que le Vaiſſeau F de l'Armée AB ſoit deſemparé, il aura de la peine à ne pas tomber dans l'Armée ennemie : car étant deſemparé il lui ſera impoſſible de tenir le vent, & par conſéquent il ne pourra pas ſe tenir ſur la ligne AB ; il tombera donc vers la ligne CD, ou vers les ennemis. Il ne faut pas douter que ce ne ſoit ici la principale raiſon, qui a obligé les Généraux des Armées Navales de ſe ranger ſur la ligne du plus-prés, quand ils étoient au-vent.

III.

Figur. 2. Si l'Armée GH eſt rangée ſur la perpendiculaire du vent GH, elle ne pourra pas revirer par la contre-marche : car ſi le Vaiſſeau G reviroit, & que le reſte de l'Armée continuât ſa route pour ſe mettre dans ſes eaux, le Vaiſſeau G ne pourroit pas s'empêcher d'être abordé par celui qui le ſuit.

§. IX.


Pl 23
A
D
F
H
G


76
Pl. 24
C
A
B
B
B
A
A
C
C
G iiii

§. IX.

Le troisiéme Ordre de marche.

CEux qui rejettent l'Ordre précédent en proposent un autre, pour servir quand on ne sçait pas dequel bord on sera obligé de combattre. On range l'Armée sur l'angle obtus B A C, de sorte que le Général est sous-le vent au sommet A de l'angle, & qu'une partie A B de l'Armée est rangée sur la ligne du plus-prés bas-bord, & l'autre sur la ligne du plus-prés stribord, sçavoir A C. L'Armée en cet Ordre peut courir vent-arriere, & vent-largue, ou au plus-prés comme l'on voit dans les trois Armées B A C, dont la premiere court vent-arriere, les deux autres courent l'une au plus-prés stribord, l'autre au plus-prés bas-bord. Planc. 24. Figur. 2.

Remarque 1.

On trouve plusieurs avantages dans cet Ordre. 1. La moitié de l'Armée n'a qu'à venir au-vent, pour être en bataille de quelque bord qu'on veüille se battre, & le reste suit dans ses eaux si aisément, qu'on peut agir comme si toute l'Armée se trouvoit tout d'un coup en bataille : nous le verrons mieux plus bas. 2. L'Armée est un peu plus serrée, & moins en danger de se séparer ; car les deux parties se voient beaucoup plus aisément que si elles faisoient une ligne droite. 3. Le Général se trouve fort à portée de donner ses Ordres. 4. Les Brûlots & les Bâtimens de charge sont plus en sûreté, étant comme dans une demi-lune. *Avantages de cet Ordre.*

Remarque 2.

Je conviens pourtant que cet Ordre a ses defauts. 1. Il me paroit encore donner trop d'étenduë à l'Armée. 2. Il est mal-aisé à tenir, parceque les Vaisseaux ne peuvent jamais aller tous de file sur la ligne sur quoi ils sont rangez, & il faut que du moins la moitié soit en échiquier. 3. Quand le changement du vent vient à troubler cet Ordre, il ne paroit pas si facile de le rétablir : nous ne laisserons pas de donner une voye assez aisée pour en venir à bout. *Defauts.*

§. X.

Le quatriéme Ordre de marche.

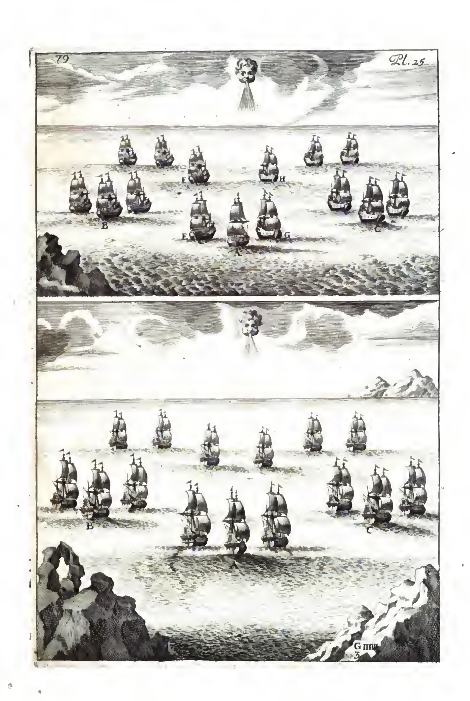
Planc. 25. POur réünir davantage l'Armée, on la divise en six Colomnes. Le Général A est au milieu sous-le vent des deux Colomnes EF, GH qui composent son Escadre. Les deux autres Commandans sont aussi sous-le vent chacun à la teste des deux Colomnes qui composent leur Escadre : mais le Commandant B qui est à stribord du Général, est à son égard dans la ligne BA du plus-prés stribord, & le Commandant C dans la ligne AC du plus-prés bas-bord. De plus afin que cet Ordre puisse facilement se reduire au précédent, la distance BA doit être assez grande pour contenir le tiers de l'Armée ; dites la même chose de la distance AC. Ces deux distances se déterminent sans peine par les angles BAF, BFA & CAH, CHA, ou par les rumbs ausquels le Commandant B doit tenir les Vaisseaux A, F, & le Commandant C les Vaisseaux A, H.

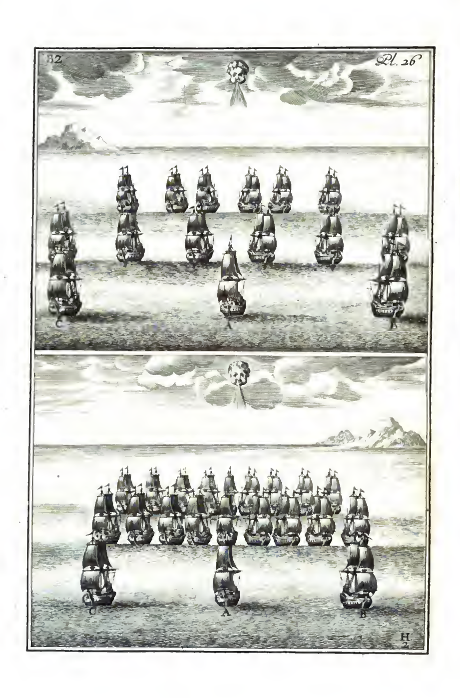
Remarque 1.

Figur. 1. *Avantage de cet Ordre.* L'Armée rangée ainsi comme en trois Escadrons peut faire toutes les routes qui seront nécessaires ; mais cet Ordre convient plus à une Armée qui fait vent-arriere dans un parage fort éloigné des ennemis: *Defaut.* car elle ne se peut pas mettre en Ordre de bataille, sans emploier beaucoup de temps.

Exemple.

Combat du Texel 1653. Il y a quelque apparence que l'Amiral Tromp avoit rangé son Armée en cet Ordre, quand il sortit du Texel pour aller vent-arriere chercher les Anglois l'an 1653. quelques jours avant la fameuse bataille du Texel, qui est sans doute la plus cruelle qui se soit jamais donnée. Un Gentil-homme François qui s'étoit embarqué dans une Courvette, pour être témoin de la bataille, la raconte à peu prés en cette maniere. Le 7. Aoust je découvris l'Armée de l'Amiral Tromp composée de plus de cent Vaisseaux de guerre. Elle étoit rangée en trois Escadrons, & elle faisoit vent-arriere pour aller tomber sur les Anglois, qu'elle rencontra le même jour à peu prés en pareil nombre, rangez sur une ligne qui tenoit plus de quatre lieuës Nord-Nord-Est, & Sud-Sud-Ouest, le vent étant Nord-Ouest. Le 8. & le 9. se passérent en des escarmouches, mais le 10. on en vint à une bataille décisive. Les Anglois avoient essaié de gagner le vent : mais l'Amiral Tromp en aiant toûjours conservé l'avantage, & s'étant rangé sur une ligne parallele à celle des Anglois, arriva sur eux, & commença le combat


79
Pl. 25
F
H
B
E
A
G
C
B
A
C
G iiii
3


82
Pl. 26
C
A
B
C
A
B
H
2

combat avec tant de furie, qu'on vit bien-tôt plusieurs Vaisseaux dé-mâtez, d'autres coulez bas, d'autres brûlez. Les deux Armées furent ensuite enveloppées d'une fumée si épaisse, qu'on ne pouvoit plus juger de la fureur du combat, que par l'horrible bruit des canons dont tout l'air rétentissoit, & par des montagnes de feu qu'on voioit de de temps en temps sortir du milieu de la fumée, avec un fracas qui marquoit assez que des Vaisseaux entiers sautoient en l'air. En effet plusieurs Vaisseaux sautérent, & on dit en particulier que l'Amiral Tromp aiant apperçû trois Vaisseaux Anglois qui s'étoient abordez, envoia sur eux un Brûlot si à propos qu'ils prirent feu tous trois en même temps, & sautérent en l'air avec un bruit capable de jetter l'épouvante dans le cœur des plus intrépides. Les Anglois soûtenoient cependant avec une valeur incroiable tous les efforts des Holandois, & on les voioit périr plûtôt que plier : ce qui chagrina l'Amiral Tromp, & le fit résoudre d'aborder l'Amiral Anglois, & déja les deux Vaisseaux s'alloient accrocher, lorsque l'Amiral Tromp fut tué d'un coup de mousquet. Ce *Tromp est tué.* malheur fit perdre courage aux Holandois qui commencérent de tenir le vent, & de ne plus se battre qu'en retraite. Le combat ne fut plus si ardent & la fumée s'étant dissipée, on vit les deux Armées dans un état qui marquoit l'horrible acharnement de l'action. Toute la mer paroissoit couverte de corps morts, de débris, de carcasses de Vaisseaux qui fumoient, ou qui brûloient encore. On ne voioit presque dans les restes des deux Armées que des Vaisseaux démâtez, & des voiles criblées de coups de canon. Il y périt prés de trente Vaisseaux tant d'un côté que de l'autre, & les Anglois aiant poursuivi les ennemis jusques au Texel, eurent l'honneur de la victoire qui leur coûta aussi cher qu'aux Vaincus.

Remarque 2.

Quand on est fort éloigné des ennemis, on peut mettre l'Armée **Planc. 26.** en six Colomnes, de maniere que les trois Commandans A, B, C *Autre maniere.* soient sur la perpendiculaire du vent, & moins éloignez les uns des autres. Je ne pense pas qu'on doive jamais mettre l'Armée sur neuf Colomnes, de peur d'y mettre la confusion. Je sçai que ce seroit un **Figur. 2.** avantage aux Commandans C, A, B d'être à la tête de leurs trois divisions rangées sur trois Colomnes : mais l'avantage est trop peu considérable, pour obliger le Général à prendre ce parti.

§. XI.

Cinquiéme Ordre de marche.

Planc. 27. VOici l'Ordre de marche le plus propre d'une Armée Navale, & celui qui eſt auſſi le plus en uſage. Il conſiſte à mettre l'Armée ſur les trois Colomnes AB, CD, EF, de relle ſorte que les lignes AB, CD, EF ſoient paralleles à une des lignes du plus-prés, que les lignes AD, CF faſſent la perpendiculaire du vent, & que les lignes ACE, BDF ſoient perpendiculaires ſur AB. Ces trois conditions déterminent le rumb & la diſtance des Colomnes, & le poſte de chaque Vaiſſeau.

Remarque 1.

Figur. 2. Pour avoir exactement la diſtance des Colomnes. Faiſons AG égale à AB, & rirons BC ſur laquelle aiant pris BH égale à AB, nous rrouverons HG égale à la diſtance des Colomnes AC. Suppoſons que AB eſt la Colomne du vent.

Démonſtr. Puiſque la tête C & la queuë B ſont également au-vent, BC eſt perpendiculaire ſur le lir du vent : donc l'angle CBA eſt de deux rumbs, ou de vingr-deux dégrez 36 : donc il eſt la moitié de l'angle ABG : donc les triangles ABC, HBC ſont égaux, & la ligne AC égale à CH ou HG. Ce qu'il &c.

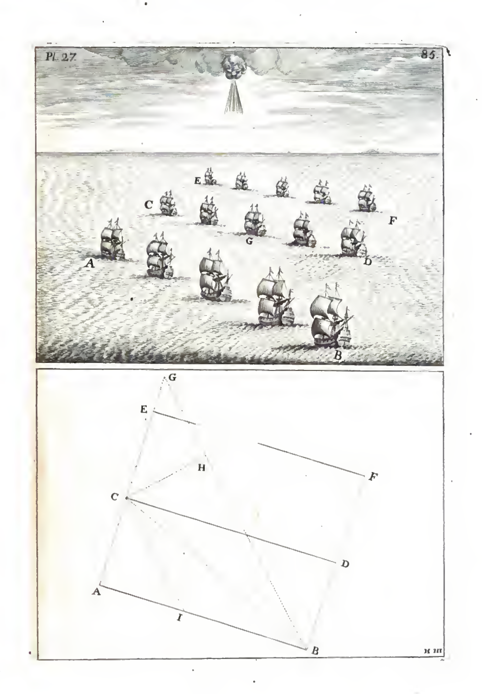
Corollaire 1.

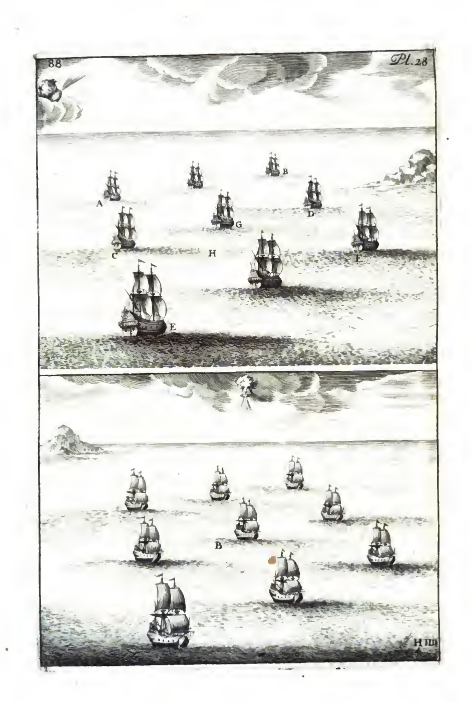
Toutes les fois que l'angle CGH ſera de quatre rumbs, & que l'angle H ſera droit ; ſi on prend CH pour la diſtance des Colomnes, les lignes CGH feront la longueur de chaque Colomne ; & ſi on prend CGH pour la longueur de chaque Colomne, CH ſera la diſtance des Colomnes.

Corollaire 2.

Si on prend deux fois le quarré du nombre des Vaiſſeaux qui ſont en chaque Colomne, qu'on en faſſe une ſomme dont on tire la racine quarrée : & qu'on rerranche de cette racine le nombre des Vaiſſeaux de chaque Colomne, le reſte ſera la diſtance des Colomnes. C'eſt ſur ce pied que nous avons fait la table ſuivante, en ſuppoſant deux cens-quarante toiſes pour la diſtance des Vaiſſeaux.

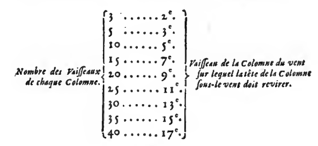
Nombre des Vaiſſeaux dans chaque Colomne.	*Eloignement des Colomnes. Toiſes.*
5	472
10	944
15	1416
20	1888
25	2360
30	2832
35	3304
40	3776


E
C
F
G
A
D
B
G
E
H
F
C
D
A
I
B
H III


88
Pl. 28
A
B
D
G
C
H
F
E
B
H iii

Remarque 2.

Cet Ordre de marche n'a nul des defauts que nous avons remar- Planc. 18.
qué dans les autres : car il reſerre l'Armée autant qu'il ſe peut, & il la met en état de faire promptement, & aiſément tous les mouvemens qui ſont néceſſaires. On obſerve ſur tout la diſtance des Colomnes, afin qu'en revirant par la contre-marche elles ne ſe coupent point, & pour cela il ſuffit que la queuë D de la Colomne qui eſt au-vent, ſoit autant au-vent que la tête A de la Colomne qui eſt ſous-le vent. Mais parce qu'il arrive ſouvent que la queuë des Colomnes eſt trop de l'arriere, on donneroit une trop grande diſtance aux Colomnes, ſi on ſe régloit ſur les queuës : c'eſt pourquoi on ſe régle ſur quelque Vaiſſeau du milieu de la Colomne qui eſt au-vent, ſur lequel la tête de la Colomne qui eſt ſous-le vent, doit pouvoir revirer, afin que les Colomnes ſoient à la diſtance requiſe. Par exemple, afin que la Colomne A B ſoit à la diſtance requiſe de la Colomne C D, il faut que la tête A puiſſe revirer ſur le Vaiſſeau G de la Colomne C D : & ainſi des autres conformément à la table ſuivante.



Nombre des Vaiſſeaux de chaque Colomne.	*Vaiſſeau de la Colomne du vent ſur lequel la tête de la Colomne ſous-le vent doit revirer.*
3	2e.
5	3e.
10	5e.
15	7e.
20	9e.
25	11e.
30	13e.
35	15e.
40	17e.

Remarque 3.

Les routes les plus naturelles de cet Ordre ſont d'aller au plus-prés de même bord, ou du bord oppoſé, & d'aller largue de quatre rumbs du bord oppoſé comme l'Armée H. On peut neanmoins faire toutes les autres routes, & même courir vent-arriere comme l'Armée B.

§. XII.

Ordre de retraite.

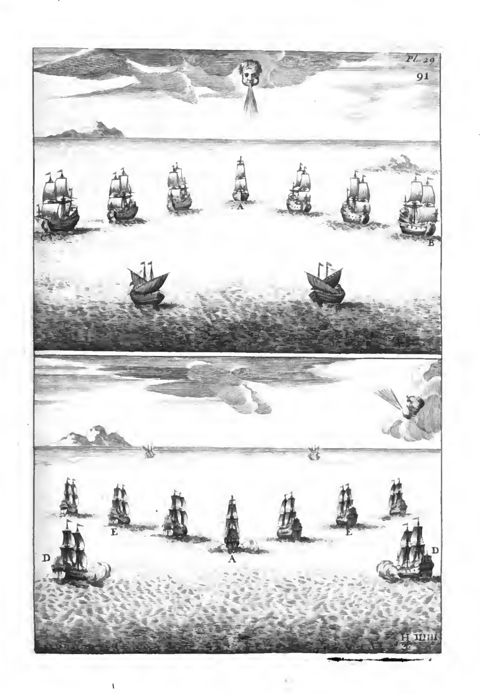
Planc. 29. QUand une Armée eſt obligée de faire retraite à la vûë de l'ennemi : on la range ſur l'angle obtus BAC. Le Général A eſt au milieu & au-vent, la partie AB de l'Armée qui eſt à la gauche du Général eſt rangée ſur la ligne du plus-prés ſtribord, & la partie AC ſur la ligne du plus-prés bas-bord. Les Brûlots, & les Bâtimens de charge ſont au milieu.

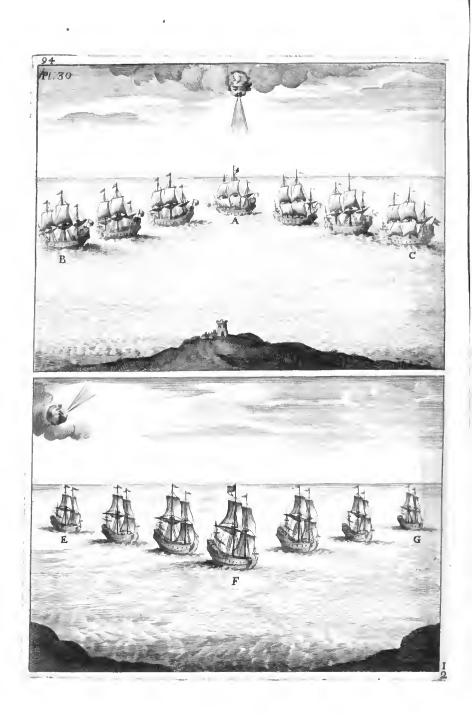
Remarque 1.

Cette maniere de ranger l'Armée dans la retraite me paroit tres-bonne, parceque les ennemis ne peuvent pas s'approcher des fuiards, Figur. 2. ſans ſe mettre ſous le feu des Vaiſſeaux qui ſont plus au-vent. Ainſi les Vaiſſeaux ennemis D ne pourront pas s'approcher des Vaiſſeaux E, ſans ſe mettre ſous le feu du Général A, & de ſes Matelots. Si on apprehendoit que l'Armée en cet Ordre ne fût trop étenduë, on pourroit un peu replier ſes deux Aîles & lui donner la figure d'une demi-lune, au milieu de laquelle un convoi pourroit être en ſûreté.

Exemple.

Combat de Portland 1653. Cet Ordre fut pratiqué par l'Amiral Tromp dans le combat de Portland l'an 1653. Les Anglois avoient ſoixante & dix Vaiſſeaux de guerre ſous le commandement de l'Amiral Black, & les Holandois en avoient autant, & ils eſcortoient deux cens Marchands richement chargez. Les deux Armées ſe rencontrérent à la vûë de Portland, & les Anglois firent tous leurs efforts pour engager le combat. Les Holandois étoient au-vent, & ils ſembloient devoir éviter le combat où ils riſqueroient leur convoi : neanmoins l'Amiral Tromp conſidérant que ſi le vent venoit à changer, il ſeroit obligé de combattre avec moins d'avantage, réſolut d'arriver ſur l'ennemi aprés avoir mis ſon convoi au-vent. Il diviſa donc ſon Armée en trois Eſcadres, & fondit ſur les Anglois avec beaucoup de réſolution ; ceux-ci le reçûrent avec toute la vigueur poſſible, & le combat fut tres-ſanglant, pluſieurs Vaiſſeaux furent deſemparez, ou coulez-bas, ou brûlez, & rien ne pût ſéparer deux ennemis ſi acharnez que l'obſcurité de la nuit, durant laquelle on ſe prépara à renouveller le combat qui étoit demeuré indécis. Mais les Anglois reçûrent un renfort de ſeize Vaiſſeaux de guerre, & le vent aiant changé leur donna tout l'avantage qu'ils pouvoient deſirer. L'Amiral Tromp ſe trouva fort intrigué, & aprés pluſieurs délibérations il prit le parti de la retraite. Il rangea ſon Armée en demi-lune & il mit


Pl. 29
91
A
C
B
E
A
E
D
D


94
Pl. 30
A
B
C
E
F
G
I
2

mit son convoi au milieu : c'est-à-dire que son Vaisseau faisoit au-vent l'angle obtus de la demi-lune, & les autres s'étendoient de part & d'autre sur les deux lignes du plus-prés, pour former les faces de la demi-lune qui couvroient le convoi. Ce fut en cet ordre qu'il fit vent-arriere, foudroiant à droite & à gauche tous les Anglois qui s'approchoienr pour insulter ses Aîles : & il auroit entierement sauvé son convoi, si quelques-uns des siens n'eussent lâchement abandonné leurs postes. Les Frégates Angloises aiant donné dans les brêches que ces lâches déserteurs avoient fait dans une des faces de la demi-lune flotante, enlevérent quelques Marchands; ce qui obligea l'Amiral Tromp de se remettre en bataille, & il combattit encore jusques à la nuit qui lui donna le temps de se remettre en Ordre de retraite. Il fut de même poursuivi le lendemain par les Anglois; mais aprés avoir essuié quelques volées de canon, il entra dans ses Ports avec la gloire d'avoir par sa valeur, & par son habileté conservé à sa Patrie un riche convoi qui alloit devenir la proie des ennemis.

Remarque 2.

La route la plus naturelle de cet Ordre est de faire vent-arriere : mais s'il étoit nécessaire, on pourroit encore courir vent-largue de l'un ou de l'autre bord, comme l'Armée B A C qui court largue de quatre rumbs stribord : & même on pourroit courir au plus-prés, comme l'Armée E F G qui court au plus-prés stribord. Planc. 30. *Les routes de cet Ordre.*

Remarque 3.

Quand on poursuit une Armée qui fait retraite, on commence par détacher les meilleurs voiliers pour la suivre, & enlever les Vaisseaux ennemis qui restent de l'arriere, ou pour engager le combat avec les fuiards. Le reste de l'Armée victorieuse doit à peu prés se ranger dans le même Ordre que l'ennemi, afin de se pouvoir mettre en bataille, s'il étoit nécessaire. Cela s'entend lorsque l'Armée qu'on poursuit, n'est pas si inférieure à celle qui la poursuit, qu'elle ne puisse bien encore hazarder le combat; car si l'Armée qui fuit n'avoit nulle proportion avec l'Armée victorieuse, il faudroit que la victorieuse fondît sur elle sans ordre, à peu prés comme une Armée de terre donne dans un Camp ennemi qu'elle a forcé : parceque si l'Armée victorieuse s'amusoit à se ranger, elle donneroit lieu à l'ennemi d'échaper. *Si on poursuit.*

§. XIII.

L'Ordre d'une Armée qui garde un Passage.

Planc. 31. POur garder efficacement un passage, il faut avoir une Armée qui soit presque double de celle qu'on veut empêcher de passer. Alors on la divisera en deux parties, qui croiseront l'une d'un côté du passage, & l'autre de l'autre. Ainsi pour garder le détroit AE par où l'on veut empêcher que l'Armée CD ne passe, on fera croiser l'Escadre AB du côté A du détroit, & l'Escadre EF de l'autre. Puis quand l'ennemi CD se présentera au passage, l'Escadre EF qui se trouvera au-vent, fondra vent-arriere sur lui, tandis que l'Escadre AB tiendra le vent pour le couper. De cette maniere il sera impossible à l'Escadre CD d'échapper, quelque maneuvre qu'elle fasse.

Remarque.

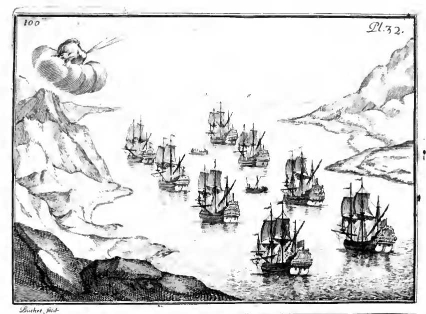
Si on ne prend pas ces précautions, & que l'Armée qui garde le passage se trouve être sous-le vent comme AB, l'Armée CD en tenant un peu aussi le vent, pourra ranger le côté E du détroit & échapper. Si l'Armée qui garde le passage se trouve au-vent comme EF, l'Armée CD larguera un peu plus pour ranger le côté A du détroit, & mille accidens assez ordinaires à la mer lui pourront donner lieu d'amuser l'ennemi jusques à ce que la nuit survienne.

Exemple.

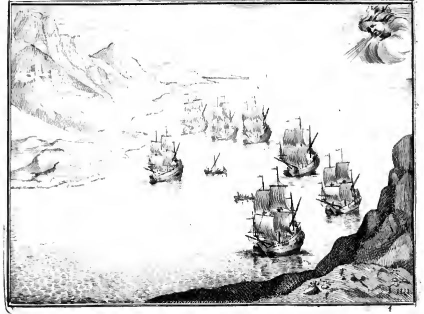
Passage du Détroit. 1690. Les Alliez pouvoient prendre ces précautions l'an 1690. quand ils voulurent garder le Détroit de Gilbratar, & empêcher que le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général ne le passât pour aller joindre l'Armée de Brest. Le Comte de Chateaurenaud n'avoit que trois gros Vaisseaux de guerre, & deux médiocres, & les Alliez en avoient plus de vingt, & il leur étoit aisé d'occuper l'un & l'autre côté du Détroit, avec une Escadre beaucoup plus forte que celle de l'ennemi. Ils aimérent mieux se tenir au-vent du Détroit, pour tomber plus aisément sur le Comte de Chateaurenaud quand il passeroit. Ce Comte s'étant présenté quelques heures avant la nuit au Détroit, avec un petit vent de Sud-Est, découvrit les Alliez du côté de la Barbarie. La valeur qui lui est naturelle, lui fit mépriser un danger qui paroissoit inévitable; il met ses gens en bon ordre, & s'avance avec un air qui fait croire aux ennemis qu'il veut conserver l'avantage du vent : mais la nuit étant survenuë, il donne dans le Détroit, le vent, la marée, tout le favorise. Les ennemis veulent le poursuivre, mais les courants leur sont contraires, il leur échappe, ils le perdent bien-tôt de vûë : sans qu'ils


Pl.31.
97
A

Pl. 32.



Buchet, fecit.



qu'ils puissent eux-mêmes comprendre comment ils l'ont laissé passer.

§. XIV.

L'Ordre d'une Armée qui force un Passage.

I.

QUelques-uns veulent qu'on mette l'Armée qui passe un détroit, sur deux Colomnes, les moindres Vaisseaux de guerre à la tête & les plus gros à la queuë, & que les Brulots & les Bâtimens de charge soient entre les deux lignes. Je trouve neanmoins quelque difficulté dans cet Ordre, parceque si les deux Colomnes sont fort éloignées, elles pourront être séparées par quelque accident, ou coupées : si elles sont peu éloignées, elles seront doublées, c'est à dire que l'ennemi les attaquant de part & d'autre, les mettra l'une & l'autre entre deux feux. Planc. 32.

II.

J'aimerois donc mieux ranger l'Armée qui force un passage, en Ordre de retraite en repliant un peu les Aîles de part & d'autre, pour leur donner moins d'étenduë : de cette maniere l'Armée ne pourroit être attaquée de nulle part sans y avoir dequoi se défendre. Figur. 1.

Exemple.

Le point essentiel d'un Général qui veut forcer un passage, est de sçavoir profiter des vents qui peuvent favoriser son dessein, comme fit le Comte de Tourville à présent Maréchal de France l'an 1689. Le Roi l'avoit nommé pour commander son Armée Navale contre les Alliez ; mais il falloit faire la jonction de nos Vaisseaux de Provence, avec ceux du Ponant ; & la chose n'étoit pas aisée, parceque les Alliez pouvoient venir croiser avec toutes leurs forces à l'entrée de Brest où la jonction devoit se faire. En effet le Comte de Tourville aiant armé vingt Vaisseaux de guerre à Toulon, & les aiant conduit à la hauteur d'Oüessan, apprit que les Alliez étoient à l'entrée de l'Iroise avec environ soixante & dix Vaisseaux de ligne, & qu'ils tenoient bloquez quarante de nos Vaisseaux dans la rade de Brest. Les conjonctures étoient fâcheuses, parceque l'Escadre du Comte de Tourville étoit trop petite pour risquer un combat, & que d'autre part étant depuis deux mois à la mer, elle manquoit de beaucoup de choses nécessaires : ainsi on ne pouvoit pas penser à repasser en Provence, outre que c'étoit faire échoüer les desseins du Roi, & mettre nos Ponantois en danger d'être insultez à Brest, qui n'étoit pas encore hors d'insulte comme il est à présent. Le Comte de Tourville s'étoit attendu à la maneuvre des ennemis, & il avoit déja pris son parti. Il sça- *Jonction de l'Escadre du Levant avec celle du Ponant.*

voit que le vent de Sud-Oüeſt regne fort dans ce parage, & il étoit réſolu de l'attendre, ſçachant bien que d'un vent du Sud-Oüeſt forcé les Alliez ne pourroient pas tenir ſur Oüeſſan, & qu'ils ſeroient obligez de donner dans la Manche, en même temps que nous donnerions dans l'Iroiſe. Nous demeurâmes ſix jours à attendre le vent de Sud-Oüeſt, environ trente lieuës au-large d'Oüeſſan, où nôtre Général avoit pris toutes les précautions néceſſaires, en cas que les ennemis nous y vinſſent chercher. Ce fut le 29. de Juillet qu'un vent de Sud-Oüeſt forcé nous fit prendre la route de Breſt, & nous fit eſperer de finir une navigation qui commençoit de nous beaucoup fatiguer. On détacha deux Frégates pour forcer de voiles, & tâcher de reconnoître la terre, afin de prendre des meſures plus juſtes. Sur le midi nous crûmes être à douze lieuës à l'Oüeſt d'Oüeſſan ; mais comme nous n'avions pas vû la terre depuis long-temps, il y avoit quelque danger que nous n'en fuſſions plus-prés, & qu'à travers une brume fort épaiſſe nous n'allaſſions donner ſur quelques rochers. C'eſt pourquoi le Comte de Tourville qui ne vouloit rien précipiter, fit mettre côté-en-travers à toute l'Eſcadre, en attendant le retour des deux Frégates. Ces ſages précautions ne furent pas du goût de tout le monde : l'impatience où on étoit d'entrer à Breſt, l'inconſtance du vent, la crainte de ne recouvrer de long-temps une ſi belle occaſion de finir nos maux, tout cela faiſoit trouver étrange à quelques-uns, qu'on perdît à la cape un temps ſi prétieux, & je conviens que nous attendions nos Frégates avec beaucoup d'impatience. Elles nous rejoignirent ſur le ſoir, & nous apprirent qu'elles avoient vû Oüeſſan, & que nous en étions environ à quatorze lieuës à l'Oüeſt. Une ſi heureuſe nouvelle nous remplit de joie, & donna lieu au Comte de Tourville de prendre ſi bien ſes meſures, que le lendemain au point du jour nous nous trouvâmes à l'entrée de l'Iroiſe. Le vent étoit venu au Nord-Oüeſt, & les ennemis qui étoient huit ou dix lieuës au-vent, eurent le déplaiſir de nous voir entrer à Breſt, où nous fûmes reçûs avec les applaudiſſemens que méritoit une jonction ſi heureuſe. Les Alliez ne ſe croiant plus en ſeureté ſur Oüeſſan, allérent paſſer le reſte de la campagne aux Sorlingues.

Sages précautions.

TRAITE'



TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

SECONDE PARTIE.

Changer la diſpoſition des Eſcadres.

EXPLICATION DU SUJET.



N diviſe l'Armée Navale en trois Eſcadres, comme l'on diviſe une Armée de terre en trois Corps, dont le premier fait l'Avant-garde, le ſecond fait le Corps-de bataille, & le troiſiéme fait l'Arriere-garde. Chaque Eſcadre a ſon Commandant ; le Commandant de la premiere Eſcadre ſe nomme Amiral, & il porte ſon Pavillon au grand mât ; le ſecond ſe nomme Vice-Amiral, & il porte ſon Pavillon au mât de Mizaine ; le troiſiéme ſe nomme Contre-Amiral, & il porte ſon Pavillon au mât d'Artimon. Quand l'Armée eſt fort nombreuſe, chaque Eſcadre a trois Diviſions, & alors chaque Eſcadre a ſon Amiral, ſon Vice-Amiral, & ſon Contre-Amiral, comme nous verrons plus bas.

Quand une Armée Navale eſt rangée en quelque Ordre, des raiſons importantes peuvent obliger le Général de changer la diſpoſition de ſes Eſcadres, ou de ſes Diviſions ; c'eſt-à-dire qu'il faudra mettre l'Eſcadre qui fait l'Avant-garde, à l'Arriere-garde, ou au Corps-de bataille &c. ou il faudra mettre ſous-le vent l'Eſcadre qui eſt au-vent &c. La choſe ne paroîtra pas peut-être de grande conſequence pour la pratique, & je conviens que c'eſt ici la partie la moins néceſſaire des Evo-

lutions : elle est neanmoins nécessaire, & un Général se trouveroit quelquefois en peine, s'il n'avoit pas des voyes aisées pour changer la disposition de ses Escadres. C'est ce qui m'oblige de traitter ici cette matiére à fond, & de donner des régles pour faire d'une maniere exacte & courte, tous les changemens qu'on voudra dans chaque Ordre, pour la disposition des Escadres.

§. I.

Changer la disposition des Escadres, quand l'Armée est sur la perpendiculaire du vent.

I.

Mettre l'Escadre du milieu à la place d'une des deux autres.

Planc. 33. Soit l'Armée ED sur la perpendiculaire du vent, & qu'on veüille mettre le Corps-de bataille AB à la place d'une des Aîles CD. L'Escadre EF mettra en pane, & l'Escadre CD mettra le Cap sur elle pour la joindre, tandis que l'Escadre AB aiant couru vent-arriere la longueur d'un cable, viendra au-vent de huit rumbs bas-bord pour se mettre en pane sur HI, jusques à ce que les deux autres Escadres faisant servir, viennent vent-arriere se mettre sur HK.

Remarque.

Autre maniere. On pourroit mettre en pane l'Escadre CD, & faire courir l'Escadre EF largue de deux rumbs bas-bord pour occuper AB, tandis que l'Escadre AB aprés avoir couru vent-arriere la longueur d'un cable, viendroit au-vent de huit rumbs stribord pour se mettre en pane sur GE, en attendant que les deux autres Escadres se viendroient mettre sur IG.

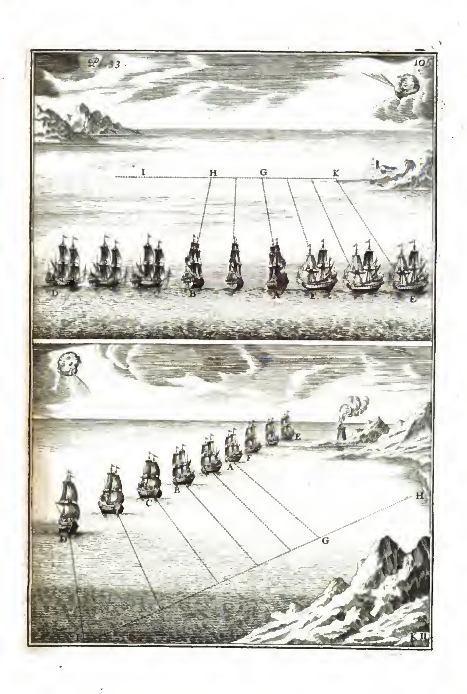
II.

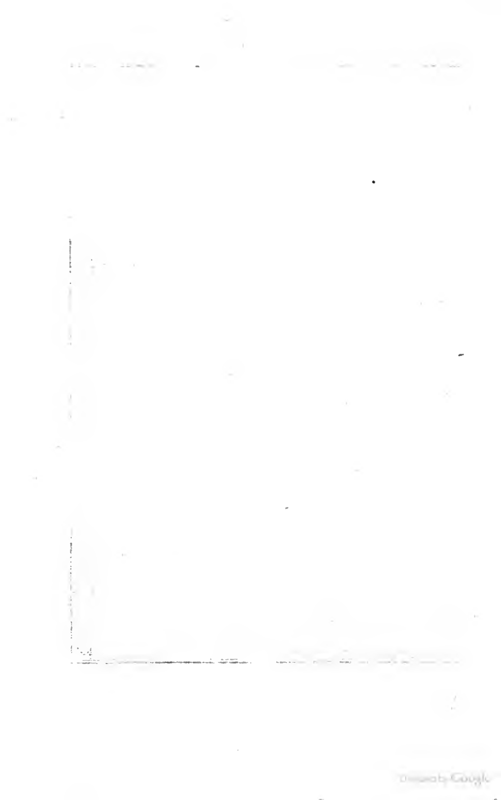
Mettre le Corps-de bataille à la place d'une Aîle, & mettre l'autre Aîle au Corps-de bataille.

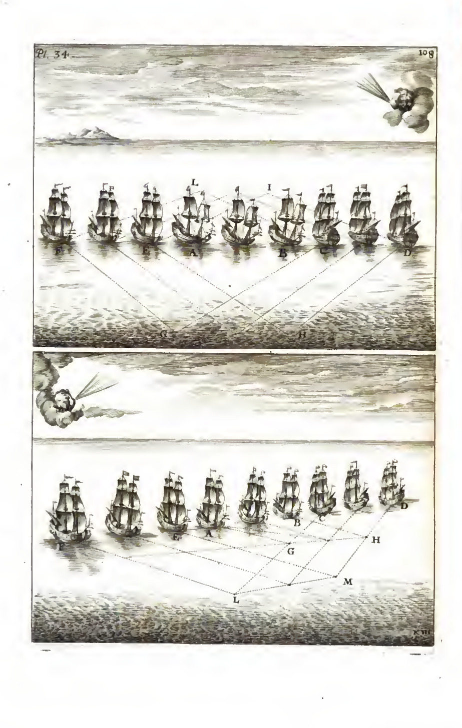
Figur. 2. Si on veut que l'Escadre EF fasse le Corps-de bataille, & que l'Escadre CD fasse l'Aîle de stribord. Les Escadres BAE courront largue de deux rumbs stribord, & l'Escadre CD vent-arriere. Puis quand l'Escadre CD aura couru la longueur d'un cable, elle viendra au-vent de huit rumbs bas-bord pour occuper GH, tandis que les deux autres Escadres aiant occupé AD, y feront vent-arriere pour se rendre sur IG.

Remarque.

Autre maniere. On peut encore renverser l'Evolution, en faisant que l'Escadre FE fasse


Pl. 33.
105
I
H
G
K
D
B
A
F
E
E
F
A
B
C
D
H
G
I
K II




Pl. 34.
108
L
I
F
E
A
B
C
D
G
H
F
E
A
B
C
D
G
H
M
L
K III

faſſe à contre-ſens les maneuvres que nous avons marqué pour l'Eſcadre CD, & que les Eſcadres AD faſſent auſſi à contre-ſens les maneuvres que nous avons marqué pour les Eſcadres BE.

III.

Mettre les Aîles à la place l'une de l'autre.

Si on veut que l'Eſcadre CD change de place avec l'Eſcadre EF: l'Eſcadre AB mettra en pane, & l'Eſcadre EF viendra au plus-prés ſtribord pour ſe rendre ſur GH, où elle arrivera de ſix rumbs pour occuper CD. Cependant l'Eſcadre CD aura couru largue de quatre rumbs bas-bord pour occuper IL, d'où elle ſe ſera rendu au plus-prés ſur EF. Planc. 34.

Remarque.

On pourra auſſi faire l'Evolution précédente à rebours, ſi l'Eſcadre CD ſe rend ſur HG, & l'Eſcadre EF ſur LI. La raiſon de tout cela vient de ce que l'Armée étant rangée ſur la perpendiculaire du vent, donne lieu de faire les mêmes maneuvres de l'un ou de l'autre bord. Au reſte on voit ſans peine que dans les trois Evolutions précédentes, tout y eſt exactement déterminé par une des trois Eſcadres qui eſt en pane, ſur qui par conſéquent les autres peuvent ſe régler. Pour la voilure on peut dire en général, que tous les Vaiſſeaux qui ne ſont pas en pane doivent forcer de voiles. *Autre maniere.*

§. II.

Changer les Eſcadres dans le premier Ordre de marche.

Soit l'Armée DE rangée ſur la ligne du plus-prés bas-bord DE.

I.

Changer l'Avant-garde avec l'Arriere-garde.

Si on veut changer l'Eſcadre EF avec l'Eſcadre CD, l'Eſcadre CD courra au plus-prés bas-bord, & les deux autres au plus-prés ſtribord. Puis quand l'Eſcadre AB aura gagné la ligne GH, elle arrivera dans les eaux de l'Eſcadre CD, & courra enſuite comme elle. L'Eſcadre EF continuera ſa bordée juſques à ce qu'étant ſur la ligne LM, elle arrivera dans les eaux des deux autres, & achevera l'Evolution. Figur. 2.

Remarque 1.

Le temps qu'il faudra emploier à ce mouvement, est déterminé par le temps qui est nécessaire au Vaisseau E pour parcourir les lignes E L, L C, & afin que le mouvement se fasse avec plus de vîtesse, il faudra que les Vaisseaux C D forcent de voiles: car quoiqu'il semble que les Vaisseaux C D aient moins de chemin à faire, cependant il ne pourront pas aller si vîte, que les Vaisseaux A B ne puissent les joindre, & plus ceux-là iront vîte, moins ceux-ci auront à courir, avant que d'arriver dans leurs eaux.

Remarque 2.

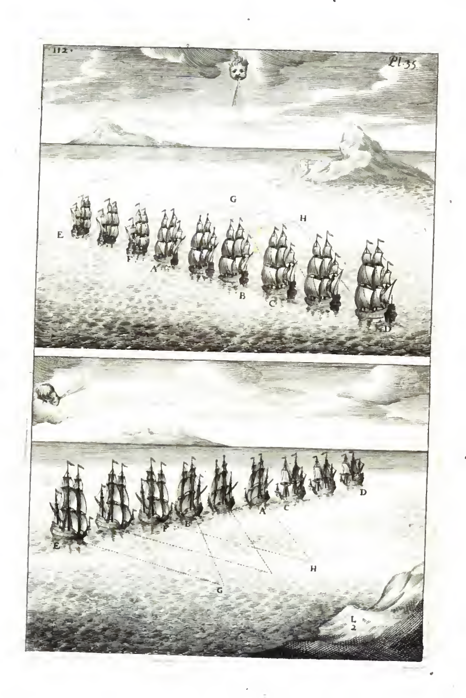
Je pense qu'il ne faut pas differer de répondre à deux difficultez, qu'on peut faire sur les régles que nous donnons dans cette partie.

Premiere difficulté. 1. Comme les Evolutions que nous donnons en cette partie, ne sont pas absolument nécessaires, il seroit bon de les omettre pour ne pas fatiguer les Officiers, en leur faisant apprendre des choses qui n'étant pas si importantes, empêchent qu'on ne s'applique à de plus importantes : outre que la multitude des régles peut mettre de la confusion dans les esprits.

Réponse. Je répons qu'on trouvera par expérience que les divers mouvemens de l'Armée s'entr'aident, & que les uns servent de disposition aux autres. On ne sçauroit trop exercer les gens qui veulent apprendre un art ; il leur faut faire pratiquer mille choses inutiles, pour les dégrossir, & leur rendre aisée la pratique des choses nécessaires. Combien de mouvemens inutiles n'apprent-on point aux troupes de terre, pour leur rendre familiers ceux qui sont plus en usage. D'ailleurs on ne prétend pas qu'on s'attache d'abord à tous les mouvemens que nous proposons ; il suffira de prendre au commancement les plus simples & les plus nécessaires, pour passer ensuite aux autres, afin qu'on n'ignore rien dans une matiére si importante.

Seconde difficulté. 2. A quoi servent tant de mouvemens dans une Armée Navale, puisqu'on n'en peut presque point faire en présence de l'ennemi, sans se mettre en danger.

Réponse. Je conviens qu'il est dangereux de faire des mouvemens un peu composez en présence de l'ennemi, mais c'est parce qu'on n'est pas rompu à les faire, qu'on se trouble aisément. Si on s'étoit exercé dans ces sortes de mouvemens ; bien loin qu'il fût dangereux de les faire en présence de l'ennemi, ils serviroient merveilleusement à le dérouter, & à lui donner le change. Ne voit on pas tous les jours dans les Armées de terre, qu'un mouvement fait à propos étourdit l'ennemi, & commence le gain d'une bataille ?


112
Pl. 35
G
H
E
F
A
B
C
D
D
A
C
B
F
E
H
G
L
2

II.

Mettre à l'Arriere-garde l'Escadre qui faisoit l'Avant-garde, & mettre au milieu celle qui faisoit l'Arriere-garde.

Si on veut que l'Escadre EF passe à l'Arriere-garde, & que l'Escadre DC se mette au Corps-de bataille. Les Escadres AB, CD courront au plus-prés stribord, & l'Escadre EF courra au plus-prés bas-bord, jusques à ce qu'étant sur GH, elle puisse arriver dans les eaux des deux autres, & occuper la ligne CD. Planc. 35.

Remarque.

Tous les Vaisseaux pourront forcer de voiles, afin que l'Evolution se fasse plus vîte : car quoiqu'il semble que les Vaisseaux EF aient plus de chemin à faire que les autres, ils pourront toûjours les joindre en arrivant plûtôt dans leurs eaux.

III.

Mettre à l'Avant-garde l'Escadre qui faisoit le Corps-de bataille, & au milieu celle qui faisoit l'Avant-garde.

Si on veut que l'Escadre EF passe au milieu, & que l'Escadre AB prenne l'Avant-garde. L'Escadre CD mettra en pane, & l'Escadre AB courra au plus-prés bas-bord pour se mettre sur EF, tandis que l'Escadre EF courra au plus-prés stribord, jusques à ce qu'aiant gagné la ligne GH, elle pourra arriver vent-arriere pour se mettre sur la ligne AB. Figur. 1.

Remarque.

L'Escadre AB observera de donner le temps à l'Escadre EF de passer au-vent : aprés quoi elles pourront toutes deux forcer de voiles pour achever plûtôt l'Evolution ; sans craindre de se trop éloigner de l'Escadre CD, qui pourra faire servir pour les joindre s'il est nécessaire.

IV.

Mettre à l'Arriere-garde l'Escadre qui faisoit le Corps-de bataille, & au milieu celle qui faisoit l'Arriere-garde.

Planc. 36. Si on veut que l'Escadre A B prenne l'Arriere-garde, & que l'Escadre E F fasse le Corps-de bataille. L'Escadre C D courra au plus-prés stribord, & les deux autres courront au plus-prés bas-bord, jusques à ce qu'aiant gagné la ligne GH, elles puissent arriver dans les eaux de l'Escadre C D.

Remarque.

Il faudra que l'Escadre C D donne le temps aux deux autres de lui passer au-vent ; mais ensuite elle forcera de voiles le plus qu'il sera possible, afin que les Escadres B E ne soient pas obligées de courir si long-temps au plus-prés.

V.

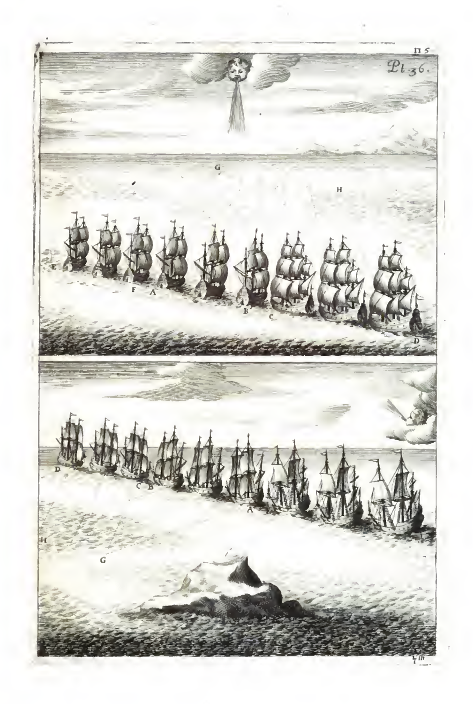
Mettre au Corps-de bataille l'Escadre qui faisoit l'Arriere-garde.

Figur. 2. Si on veut que l'Escadre CD change de place avec l'Escadre A B; l'Escadre E F mettra en pane, l'Escadre CD courra au plus-prés stribord, & l'Escadre A B au plus-prés bas-bord, jusques à ce que l'Escadre CD ait joint l'Escadre EF, & que l'Escadre A B ait gagné la ligne GH, d'où elle arrivera dans les eaux des deux autres.

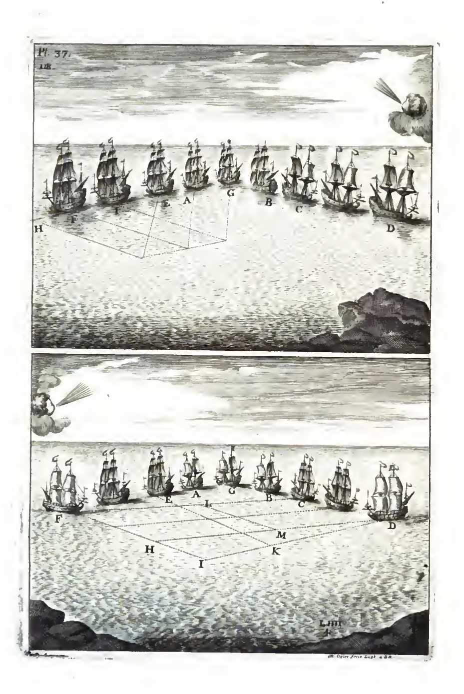
Remarque.

L'Evolution se fait plus aisément, quand l'Escadre qui se doit mettre dans les eaux d'une autre, s'y met en arrivant vent-arriere : ainsi il faut observer dans tous les mouvemens précédens, que les Vaisseaux qui doivent se mettre dans les eaux des autres, courent jusques à ce qu'ils y puissent arriver vent-arriere, sans se mettre en peine qu'on y emploie un peu plus de temps.

§. III.


Pl. 36.
G
H
E
F
A
B
C
D
D
C B
A
H
G


Digitized by Google


Pl. 37.
H
F
I
E
A
G
B
C
D
F
E
A
L
G
B
C
D
M
H
K
I
LIII

§. III.

Changer la diſpoſition des Eſcadres dans le troiſiéme Ordre de marche.

Soit l'Armée DGF rangée ſur le troiſiéme Ordre de marche.

I.

Faire changer le Corps-de bataille avec une des deux Aîles.

Si on veut que l'Eſcadre AGB change de place avec l'Eſcadre EF. L'Eſcadre CD mettra en pane, & la partie GF de l'Armée courra au plus-prés bas-bord, juſques à ce que la partie GB ſe ſoit toute mis dans ſes eaux : alors l'Eſcadre EF qui ſera ſur HI, revirera toute en même temps, & courra juſques à ce qu'elle puiſſe arriver dans les eaux de l'Eſcadre AB qui aura continué ſa bordée. Aprés cela le Vaiſſeau E qui ſera ſur G mettra le Cap ſur l'Eſcadre CD pour la joindre, & les autres Vaiſſeaux qui ſeront ſur GH, ſe mettront ſucceſſivement dans ſes eaux. Les Eſcadres AB, EF forceront toûjours de voiles. Planc. 37.

II.

Mettre les Eſcadres qui ſont les Aîles, l'une à la place de l'autre.

Si on veut que les Eſcadres CD, EF changent de place l'une avec l'autre. L'Eſcadre AGB mettra en pane, & l'Eſcadre EF aiant reviré au point F par la contre-marche, ſe mettra ſur FH, d'où arrivant toute en même temps de trois rumbs, elle viendra occuper l'eſpace CD. Cependant l'Eſcadre CD aiant auſſi reviré par la contremarche au point D, ſe ſera rangé ſur KI, d'où arrivant auſſi de quatre rumbs elle ſe rendra ſur EF. Figure 2.

Remarque.

Quoique ce mouvement paroiſſe embarraſſé, il ne l'eſt nullement dans la pratique, parceque l'Eſcadre qui eſt en pane, détermine les mouvemens des deux autres ; il faut ſeulement obſerver que l'Eſcadre CD n'arrive que quand l'Eſcadre EF ſera ſur la ligne LM, ſous-le vent de la ligne EK.

III.

Mettre l'Escadre du milieu à la place d'une Aîle, & mettre l'autre Aîle au milieu.

Planc. 38. Si on veut que l'Escadre AGB prenne la place de l'Escadre CD, & que l'Escadre EF se mette au milieu. L'Escadre CD revirera par la contre-marche au point D, pour se mettre sur DH, d'où arrivant toute en même temps de trois rumbs, elle viendra occuper l'espace EF. Cependant les deux autres Escadres courront d'abord, comme pour se mettre successivement dans les eaux de l'Escadre CD; mais quand le milieu de l'Escadre EF sera au point G, les deux Escadres EF, AB se trouvant sur les lignes DGA mettront en pane, pour attendre que l'Escadre CD se soit mis dans son poste.

Remarque.

L'Escadre CD forcera de voiles, pour finir plûtôt l'Evolution dont le temps sera déterminé par celui que le Vaisseau D emploiera à parcourir les lignes DHF.

§. IV.

Changer la disposition des Escadres dans le quatriéme Ordre de marche.

Figur. 2. Soit l'Armée C, A, B rangée sur le quatriéme Ordre de marche.

I.

Mettre le Corps-de bataille à la place d'une des deux Aîles.

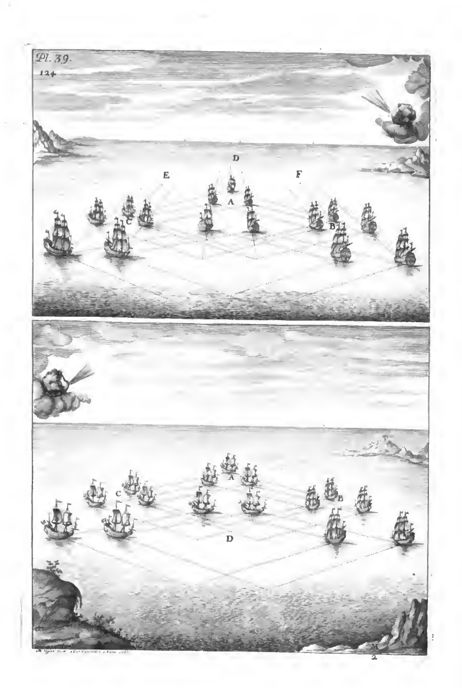
Si on veut que l'Escadre A change de place avec l'Escadre B; l'Escadre C mettra en pane, & l'Escadre A courra vent-arriere, jusques à ce que l'Escadre B qui courra largue de quatre rumbs bas-bord, se soit mis dans ses eaux: alors l'Escadre A viendra au plus-près stribord, & les deux autres courront vent-arriere, jusques à ce qu'elles aient amené l'Escadre A au rumb qui convient: & l'Armée se trouvera alors sur F, E, D.

Remarque.

Tout ce mouvement sera fort déterminé, & par conséquent beaucoup plus aisé dans la pratique qu'il ne paroît. Il faut seulement observer que l'Escadre B doit d'abord faire force de voiles; mais quand elle



Pl. 38.
121
H
F
D
E
A
G
B
C
F
E
D
A
B
C
L iiii
3
M. Ogier fecit a Bon Rencontre a Lyon 1697


D
E
F
A
C
B
A
C
B
D

elle a gagné les eaux de l'Escadre A, elle doit carguer des voiles, tandis que celle-ci force à son tour. Il ne faut pas craindre que la tête B ne coupe les Colomnes de l'Escadre A, qui sont la moitié moins longues que la ligne AB.

II.

Mettre les Escadres qui sont les Aîles, à la place l'une de l'autre.

Si on veut que l'Escadre B change de place avec l'Escadre C, l'Escadre A courra vent-arriere, & l'Escadre C courra au plus-prés stribord, jusques à ce qu'elle soit au point G dans les eaux de l'Escadre A, qui alors mettra en pane dans le poste D : ensuite l'Escadre C arrivera de quatre rumbs pour se rendre sur l'espace B. Cependant l'Escadre B aura couru largue de quatre rumbs pour gagner le poste A, où mettant au plus-prés bas-bord elle se sera rendu sur le poste C. Enfin les Escadres C, B aiant occupé réciproquement les postes B, C, courront vent-arriere pour amener l'Escadre A au rumb qui convient, en gagnant les postes F, E. Planc. 39.

Remarque.

L'Evolution sera moins embarassée dans la pratique, qu'il ne semble ; parceque les postes D, G seront déterminez, quand les trois Escadres seront sur une même ligne DAG ; de même les postes C, B seront réciproquement déterminez, quand les Escadres B, C seront sur la perpendiculaire du vent. Le temps qu'on emploiera à faire l'Evolution, sera celui que le Vaisseau C mettra à parcourir les lignes CG, GB, BF, en forçant de voiles.

III.

Mettre l'Escadre du milieu à la place d'une Aîle, & mettre l'autre Aîle au milieu.

Si on veut que l'Escadre A prenne la place de l'Aîle B, & que l'Aîle C fasse le Corps-de bataille. Les Escadres A, C mettront en pane, tandis que l'Escadre B courra au plus-prés bas-bord, pour se mettre sur l'espace D sous-le vent de l'Escadre A : alors l'Escadre B arrivera de quatre rumbs, l'Escadre A courra au plus-prés stribord, & l'Escadre C courra largue de quatre rumbs stribord, jusques à ce que les trois Escadres soient les unes à l'égard des autres dans les rumbs qui conviennent. Figur. 2.

Remarque.

L'Efcadre A forcera de voiles, & les deux autres cargueront des voiles, afin que l'Efcadre A puiffe plus aisément gagner fon pofte.

§. V.

Changer la difpofition des Efcadres dans le cinquiéme Ordre de marche.

Planc. 40. SOit l'Armée AB, CD, EF rangée fur trois Colomnes, de la maniere que nous avons expliqué dans la partie précédente.

I.

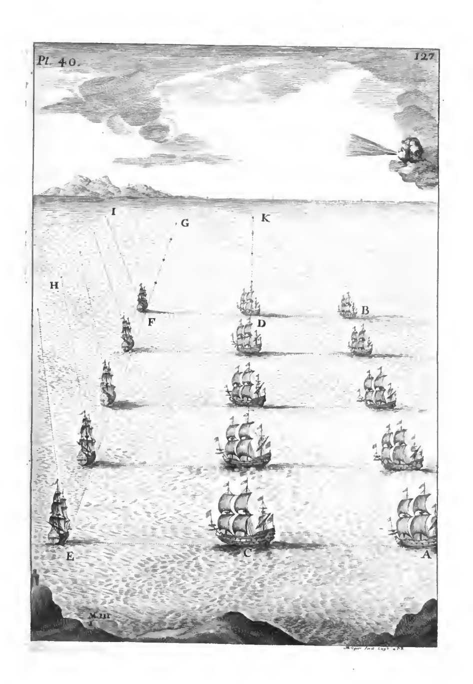
Mettre l'Efcadre du milieu à la place de celle qui eft fous-le vent.

Si on veut que l'Efcadre du milieu CD change de place avec l'Efcadre EF qui eft fous-le vent. L'Efcadre EF courra largue de quatre rumbs ftribord en forçant de voiles, pour fe rendre fur FG, où elle mettra en pane. Cependant les deux autres aiant arrivé de huit rumbs bas-bord, viendront occuper à petites voiles l'une CD, l'autre EF; aprés quoi l'Efcadre AB courant largue de quatre rumbs ftribord paffera de CD fur DK, & l'Efcadre CD courant largue de huit rumbs ftribord ira fe pofter fur HI. Ainfi l'Armée fera bien-tôt fur les lignes DK, FG, HI, rangée comme on le fouhaitoit.

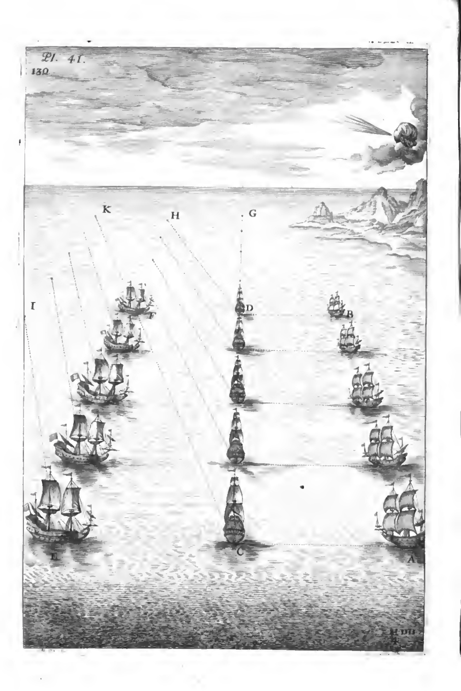
Remarque.

L'Efcadre AB connoîtra qu'elle eft fur la ligne CD, fi courant avec la même voilure que l'Efcadre CD, elle remarque le temps auquel celle-ci fe trouvera dans les eaux de l'Efcadre EF. Nous avons dit que les Efcadres AB, CD devoient faire peu de voiles; c'eft afin de donner le temps à l'Efcadre EF de quitter la ligne EF, avant que l'Efcadre CD y vienne : mais enfuite elles devront forcer de voiles autant qu'elles pourront, afin de rendre plus court le temps de l'Evolution, qui fera mefuré par celui que le Vaiffeau C emploiera à parcourir les lignes CE, EH.

II.


Pl. 40.
127
I
G
K
H
F
D
B
E
C
A




Pl. 41.
130
K
H
G
I
D
B
F
E
C
A

II.

Mettre l'Escadre du milieu à la place de celle qui est au-vent.

Si on veut que l'Escadre du milieu CD change de place avec l'Escadre AB qui est au-vent. L'Escadre EF mettra en pane, & l'Escadre CD courant largue de quatre rumbs stribord, forcera de voiles pour se rendre sur DG, où elle mettra en pane. Cependant l'Escadre AB aiant couru à petites voiles largue de huit rumbs basbord, se sera mis sur la ligne CD, où elle changera de route, & courant largue de huit rumbs stribord elle se rendra sur FH. En même temps l'Escadre EF se rendra sur IK en courant aussi largue de huit rumbs stribord. Ainsi l'Armée sera sur les lignes DG, FH, IK rangée comme on le demandoit. Planc.41.

Remarque 1.

Nous avons dit que l'Escadre AB devoit faire peu de voiles, afin de donner le temps à l'Escadre CD de quitter entierement la ligne CD. L'Escadre CD déterminera le temps auquel les deux autres commenceront de courir largue de huit rumbs stribord, sçavoir quand l'Escadre AB sera dans les eaux de l'Escadre CD. De même l'Escadre CD déterminera la distance des deux autres : car quand elles seront par son travers, elles seront à la distance requise. Quand l'Escadre AB aura atteint la ligne CD, elle forcera de voiles aussi-bien que l'Escadre EF, afin d'achever plus promptement l'Evolution, qui demande tout le temps nécessaire au Vaisseau A pour parcourir les lignes AC, CF.

Remarque 2.

Quand on dit que l'Escadre CD occupe DG, & que l'Escadre AB se rend sur CD, il semble qu'on mette deux Vaisseaux dans le même point D : il faut donc entendre que l'Escadre CD se met sur DG de telle maniere, qu'elle laisse la place D entierement vuide pour le Vaisseau B. Nous prendrons la chose sur le même pied dans toutes les autres Evolutions.

III.

Mettre l'Escadre qui est au-vent, à la place de celle qui est sous-le vent.

Planc.41. Si on veut que l'Escadre AB qui est au-vent, change de place avec l'Escadre EF qui est sous-le vent. L'Escadre EF courra au plus-prés bas-bord en forçant de voiles pour se rendre sur la ligne EG, où elle mettra en pane. En même temps les deux autres Escadres courront largue de huit rumbs stribord pour se mettre dans les eaux de l'Escadre EF, l'une sur la ligne EF, l'autre sur la ligne FI. Ensuite ces deux Escadres courant largue de quatre rumbs bas-bord se rendront l'une sur HL, l'autre sur MN. Ainsi l'Armée sera sur les lignes EG, HL, MN, comme on le demandoit.

Remarque 1.

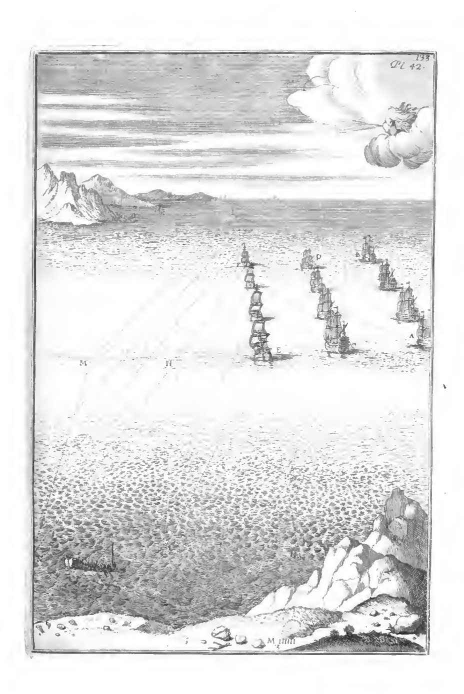
Il faut que l'Escadre AB fasse au commencement peu de voiles, afin de donner le temps à l'Escadre CD de se mettre dans les eaux de l'Escadre EF, & ensuite de courir quelque temps au plus-prés bas-bord, pour se rendre sur EF. On pourroit mettre en pane les Escadres AB, CD, jusques à ce que l'Escadre EF eût gagné la ligne EG; alors l'Escadre CD courroit largue de huit rumbs bas-bord pour se rendre sur EF, & l'Escadre AB courroit largue de huit rumbs stribord pour se rendre sur FI: & le reste de l'Evolution se feroit comme dans la précédente.

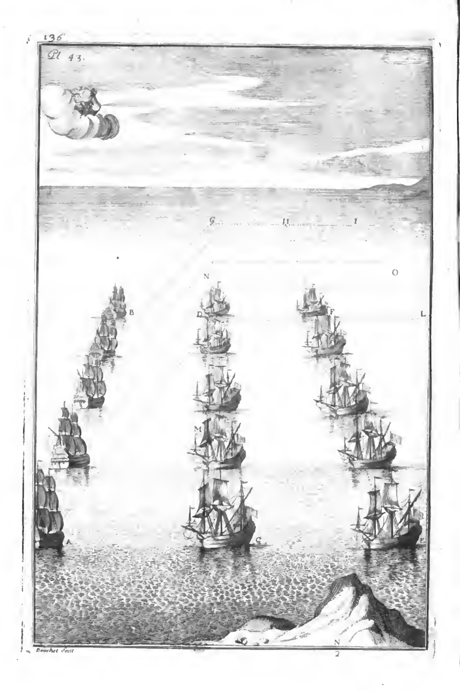
Autre maniere.

Remarque 2.

Quand les Escadres AB, CD auront occupé les lignes IF, FE, elles forceront de voiles, pour achever plus promptement l'Evolution, qui demande tout le temps nécessaire au Vaisseau A pour parcourir les lignes AF, FN.

IV.


133
Pl. 42.


Pl. 43.
G
H
I
N
O
B
D
F
L
M
A
C
E
N
2
Bouchet decit

IV.

Mettre ſous-le vent l'Eſcadre qui étoit au-vent, & mettre au-vent l'Eſcadre qui étoit au milieu.

Si on veut que l'Eſcadre AB ſe mette ſous-le vent, & que l'Eſ- Planc.43.
cadre CD ſe mette au-vent. Les Eſcadres CD, EF mettront en pane, & l'Eſcadre AB courant largue de ſix rumbs bas-bord ſe rendra ſur DG, où elle changera de route, & courant largue de huit rumbs ſtribord elle ſe rendra ſur IL, où elle mettra auſſi en pane; aprés quoi les Eſcadres CD, EF courront largue de quatre rumbs bas-bord, pour ſe mettre par ſon travers, & l'Armée ſe trouvera ſur les lignes DG, FH, LI, de la maniere qu'on demandoit.

Remarque 1.

On pourra faire l'Evolution d'une autre maniere qui mettra l'Ar- *Autre maniere.*
mée plus au-vent; ſi au lieu de faire paſſer l'Eſcadre AB ſous-le vent des Eſcadres CD, EF, on la fait paſſer au-vent: pour cela il faut que l'Eſcadre AB coure largue de deux rumbs ſtribord, juſques à ce qu'elle ait mis l'Eſcadre CD dans ſes eaux, & qu'enſuite elle coure largue de huit rumbs ſtribord; aprés quoi les Eſcadres CD, EF courront au plus-prés ſtribord pour ſe mettre par ſon travers. Je conviens même que cette maniere eſt préferable à la précédente quand le temps ne preſſe pas.

Remarque 2.

On pourroit encore faire courir l'Eſcadre AB largue de quatre *Autre maniere.*
rumbs ſtribord, tandis que les deux autres courroient largue de quatre rumbs bas-bord. Puis quand l'Eſcadre AB auroit mis l'Eſcadre CD dans ſes eaux, les Eſcadres CD, EF mettroient en pane, & l'Eſcadre AB courroit largue de huit rumbs ſtribord, juſques à ce qu'elle ſeroit aſſez éloignée des deux autres: alors l'Eſcadre AB courroit largue de quatre rumbs bas-bord, & les deux autres courroient au plus-prés ſtribord, juſques à ce que les trois Eſcadres fuſſent par le travers les unes des autres. Cette maniere eſt ſans doute la plus prompte; mais elle me paroît un peu trop composée.

V.

Mettre au milieu l'Escadre qui étoit au-vent, & mettre sous-le vent l'Escadre qui étoit au milieu.

Planc.44. Si on veut que l'Escadre AB se mette au milieu, & l'Escadre EF au-vent. L'Escadre EF courra au plus-prés bas-bord pour se rendre sur OH, où elle mettra en pane : l'Escadre CD courra largue de huit rumbs stribord pour se rendre sur OG, d'où elle passera sur NM en courant largue de quatre rumbs bas-bord. Cependant l'Escadre AB courant vent-arriere, se sera aussi rendu sur OG, où elle sera venuë au-vent de huit rumbs bas-bord, pour gagner LI. Ainsi l'Armée se trouvera rangée sur les lignes OH, LI, NM, comme on l'avoit demandé.

Remarque I.

Cette Evolution paroîtra d'abord un peu indéterminée ; car il semble que rien ne peut faire connoître à l'Escadre EF l'endroit où elle doit mettre en pane. Neanmoins si on examine la chose de plus prés on trouvera 1. Que l'Escadre CD est déterminée à courir par le rumb qu'on lui prescrit avec une voilure qui donne le temps à l'Escadre EF de lui passer au-vent. 2. l'Escadre EF est déterminée à mettre en pane, quand en forçant de voiles elle a laissé à l'Escadre CD l'espace nécessaire pour passer sous-le vent. 3. L'Escadre EF étant en pane, donne lieu aux deux autres de se venir mettre dans ses eaux, où elles changent de route pour gagner son travers, par des rumbs qui les mettent naturellement à la distance requise. Il faut seulement observer que les Escadres AB, CD ménageront leurs voiles, jusques à ce qu'elles aient passé dans les eaux de l'Escadre CD ; mais ensuite elles forceront de voiles pour achever plus promptement l'Evolution.

Remarque 2.

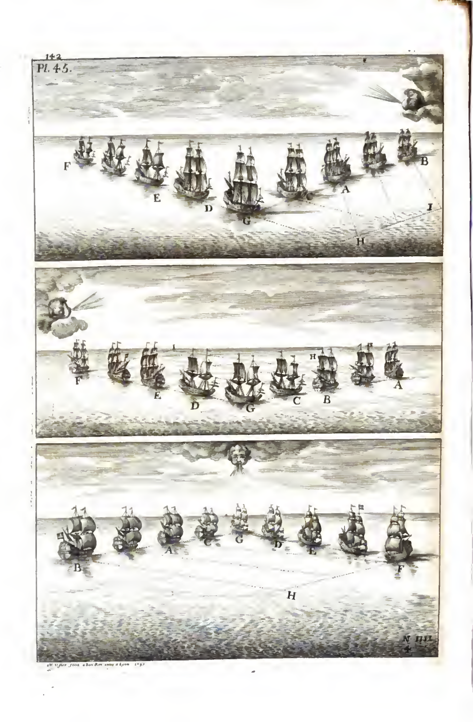
Autre maniere. On pourroit faire la même chose par une autre voye, en faisant passer les Escadres AB, CD au-vent de l'Escadre EF ; mais l'Evolution n'en seroit ni plus simple, ni plus courte, ni plus avantageuse pour gagner le vent.

§. VI.



Pl. 44.
H
I
M
A
C
E
O
L
N
D
F
N.III


Digitized by Google


Pl. 45.
F
E
D
G
A
B
I
H
I
H
F
E
D
G
C
B
A
B
A
C
G
D
E
F
H
N. IIII.
4

§. VI.

Changer la diſpoſition des Eſcadres dans l'Ordre-de retraite.

Soit l'Armée BGF rangée ſur l'Ordre-de retraite.

I.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place d'une des deux autres.

Si on veut que l'Eſcadre CD du milieu change de place avec l'Eſ- Planc. 45.
cadre AB. L'Eſcadre EF mettra en pane, & l'Eſcadre CD courra toute au plus-prés ſtribord en forçant de voiles la longueur de deux cables ; aprés quoi ſa partie GC arrivera de quatre rumbs, & le reſte de l'Eſcadre ſe mettra dans ſes eaux, juſques à ce qu'elle ſoit toute ſur la ligne HI, d'où elle pourra arriver vent-arriere ſur la ligne AB. Cependant l'Eſcadre AB ſe ſera logé ſur les lignes CGD.

Remarque.

Les deux Eſcadres forceront de voiles, pour achever plus promptement l'Evolution : & il ne faut pas craindre que le Vaiſſeau A ne coupe la queuë de l'Eſcadre CGD, parceque le Vaiſſeau A ne commence à courir qu'aprés que les Vaiſſeaux CG lui ont paſſé au-vent, & d'ailleurs la ligne AG eſt plus longue que DG.

II.

Changer les Eſcadres des Aîles l'une avec l'autre.

Si on veut que l'Eſcadre AB change de place avec l'Eſcadre EF. Figur. 2.
L'Eſcadre CD aiant mis en pane, le Vaiſſeau A courra largue de quatre rumbs bas-bord, & le reſte de ſon Eſcadre ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce qu'elle ſoit toute ſur AH ; alors elle reviendra toute en même temps de trois rumbs au-vent, pour ſe rendre ſur EF. Cependant l'Eſcadre EF ſe ſera mis ſur FI, & aprés avoir donné le temps à l'Eſcadre AB de lui paſſer au-vent, elle aura couru au plus-prés ſtribord pour venir occuper l'Eſpace AB.

III.

Mettre l'Eſcadre du milieu à la place d'une des Aîles, & mettre l'autre Aîle au milieu.

Si on veut que l'Eſcadre AB ſoit au milieu, & que l'Eſcadre CD Figur. 3.
prenne la place de l'Eſcadre EF. La tête F courra largue de quatre

N iiiij rumbs

rumbs ſtribord, & le reſte de l'Armée coùrra comme pour ſe mettre dans ſes eaux. Puis quand l'Eſcadre FE ſera toute ſur FH, elle viendra au-vent de trois rumbs pour ſe rendre ſur BA, & le reſte de l'Armée mettra en pane quand le milieu de l'Eſcadre AB ſera au point G.

Remarque 1.

Pour la ſeconde Evolution. La ſeconde Evolution eſt fort ſimple, & fort exacte: il faut ſeulement obſerver que l'Eſcadre EF ne coure pas beaucoup ſur la ligne FI, de peur de ſe mettre trop ſous-le vent de la ligne AB. Ainſi il faudra qu'elle mette en pane, afin d'attendre que l'Eſcadre AB lui ait laiſſé l'eſpace néceſſaire pour ſe rendre à ſon poſte.

Remarque 2.

Pour la troiſiéme. La troiſiéme Evolution eſt encore plus ſimple, plus exacte, & plus prompte: tous les Vaiſſeaux pourront forcer de voiles, mais ſur tout il eſt néceſſaire que l'Eſcadre EF force le plus qu'elle pourra, parceque le temps de l'Evolution ſera meſuré par celui que le Vaiſſeau F mettra à parcourir les lignes FHB.



TRAITE'



TRAITE' DES EVOLUTIONS NAVALES.

TROISIE'ME PARTIE.

Rétablir les Ordres quand le vent change.

EXPLICATION DU SUJET.



L eſt fort ordinaire à la mer d'avoir des changemens de vent, & ils ſont tous capables de mettre le déſordre dans une Armée, qui n'eſt pas bien diſciplinée.* Les Ordres étant établis par rapport au vent, ils ſont troublez quand le vent change, & l'Armée ſe trouveroit dans une terrible confuſion, ſi elle n'avoit pas des régles aiſées, pour rétablir l'Ordre que le changement de vent lui a fait perdre. Je ſçai qu'en ces rencontres on peut rétablir l'Ordre par les mêmes voyes qu'on le forme, lorſque l'Armée n'en a encore point : mais on voit aiſément que ce ſeroit là une ſource de fâcheux accidens; les Eſcadres ſe ſépareroient, les Vaiſſeaux s'aborderoient, toute l'Armée demeureroit un temps infini à ſe ranger : au lieu que ſi on ſuit les régles que nous allons donner, le changement de vent ne dérange nullement l'Armée; chaque Vaiſſeau ne laiſſe pas de ſe trouver dans ſon poſte, & un petit mouvement qui ſe fait d'une maniere également exacte & imperceptible, remet l'Armée dans l'Ordre qu'elle avoit perdu. Je ne ſçai ſi je me trompe, quand je me perſuade que le bon Ordre d'une Armée exige que le poſte & la maneuvre de chaque Vaiſſeau ſoient ſi exac-

tement déterminez dans toutes les circonstances, qu'il ne leur soit jamais libre de choisir le parti qu'ils ont à prendre : mais il me semble du moins que ce seroit un moien efficace pour éviter les accidens qui sont si communs à la mer, quand chacun choisit son poste comme il lui plaît, & fait la maneuvre qui lui paroît plus convenable. C'est ce qui m'oblige de marquer par des lignes ponctuées, le poste de chaque Vaisseau durant tout le mouvement, par où l'Armée se remet dans l'Ordre que le changement de vent a détruit. On tirera deux avantages de cette précaution. 1. On verra d'une maniere plus nette toutes les circonstances du mouvement. 2. On sera moins embarassé dans la pratique, quand on aura pris garde que le mouvement de chaque Vaisseau est si bien déterminé par celui de ses voisins, qu'un seul Vaisseau peut régler par son exemple le mouvement d'une Division, ou d'une Escadre.

§. I.

Rétablir la Ligne-de combat quand le vent change.

I.

Quand le vent vient de l'avant.

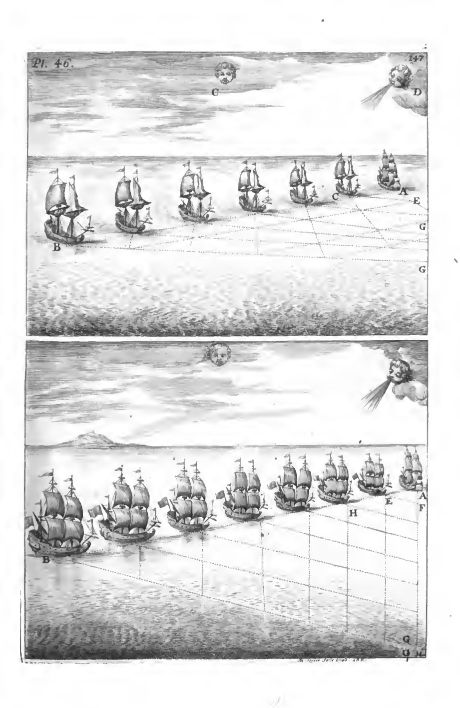
Planc. 46. SOit l'Armée AB en Ligne-de combat du vent C, & que le vent change de quatre rumbs en venant à D. Toute l'Armée mettra en pane, & la tête A arrivant de dix rumbs forcera de voiles sur la ligne AG : puis quand le Vaisseau C se trouvera avec le Vaisseau A dans la ligne du plus-prés CE, il fera servir comme lui; les Vaisseaux suivans feront la même chose, & bien-tôt toute l'Armée se trouvera sur la ligne du plus-prés BG.

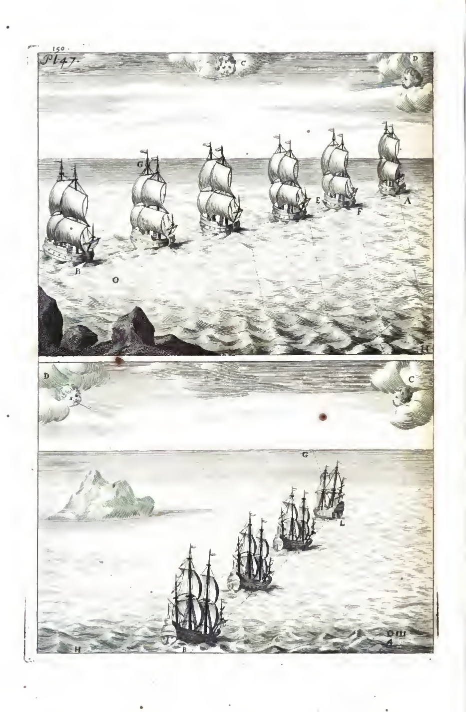
Remarque.

Pour trouver le nombre des rumbs de vent dont le Vaisseau A doit arriver, il faut en ajoûter huit à la moitié des rumbs dont le vent a changé : & de cette maniere les lignes AB, GB se trouvent égales. Ainsi parce qu'on a supposé que le vent avoit changé de quatre rumbs, nous avons fait arriver le Vaisseau A de huit [dix] rumbs.

Autre maniere.

Figur. 2. Si l'Armée AB ne veut pas mettre en pane, elle viendra toute en même temps au plus-prés, & la tête A forcera de voiles en arrivant autant qu'il sera nécessaire, pour se tenir à la distance requise avec le Vaisseau E : puis quand le Vaisseau E se trouvant au point F, sera à l'égard du Vaisseau A dans la ligne du plus-prés, il arrivera & forcera


Pl. 46.
147
C
D
A
C
E
G
B
G
A
F
E
H
B
G
G


150
Pl 47
C
D
G
E
F
A
B
O
H
D
C
G
L
H
B
O iii
4

cera de voiles comme lui. Le Vaisseau H, & tous les Vaisseaux suivans feront la même chose ; ce qui mettra bien-tôt l'Armée sur la ligne du plus-prés.

Remarque.

Cette maniere est moins exacte que la précédente, & demande beaucoup plus de temps : mais aussi elle semble faire moins perdre l'avantage du vent à l'Armée : car la queuë B courant toûjours au plus-prés durant l'Evolution, gagnera au-vent toute la ligne B O ; & par conséquent l'Armée se trouvera plus au-vent que par l'Evolution précédente. Il faut neanmoins convenir que l'Evolution précédente étant plus simple, plus exacte, & plus prompte que celle-ci, doit lui être préferée, sur tout dans les Armées qui ne sont pas encore bien rompuës aux Evolutions. Planc. 47.

Autre maniere.

Si on ne se met pas en peine de tomber sous-le vent ; on fera courir la queuë largue de quatre rumbs, & le reste de l'Armée s'étant mis dans ses eaux, se trouvera en Ordre-de bataille. Car soit l'Armée BL rangée en Ordre-de bataille du vent C, de sorte que la tête soit B : si le vent vient à D, la queuë L pourra courir largue de quatre rumbs bas-bord sur la ligne LM, & le reste de l'Armée s'étant mis successivement dans ses eaux, elle se trouvera rangée en Ordre-de bataille sur la ligne LM. Figur. 2.

Autre maniere.

Si on aime mieux renverser la disposition des têtes & des queuës de l'Armée. La queuë L viendra au plus-prés, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux sur la ligne LG.

Remarque.

Cette derniere Evolution ne perd pas tant l'avantage du vent que la précédente, elle ne laisse pas d'en perdre beaucoup, & de plus elle renverse l'arrangement des Escadres, & des Divisions. C'est pourquoi on ne se servira de cette maniere que dans des circonstances tres-pressantes, comme pour élonger un ennemi qui voudroit éviter le combat, ou pour doubler un Cap, ou pour parer quelque danger.

Autre maniere.

Planc. 48. Si le vent ne change pas beaucoup, le Général E mettra en pane, & la partie A E de l'Armée arrivera de huit rumbs pour venir se mettre successivement en pane sur la ligne E F, & la partie E B courra au plus-prés bas-bord, pour venir aussi se mettre successivement en pane sur la ligne E G. Ainsi l'Armée sera bien-tôt en Ordre-de bataille sur la ligne du plus-prés stribord F G.

Remarque.

Cette maniere ne convient guéres à une grande Armée; parceque la queuë B auroit un trop grand chemin à faire au plus-prés, pour gagner son poste. D'ailleurs l'Armée tomberoit beaucoup sous-le vent, en demeurant si long-temps en pane; & les intervalles des Vaisseaux venant à s'augmenter sur la ligne E G, donneroient une étenduë énorme à l'Armée.

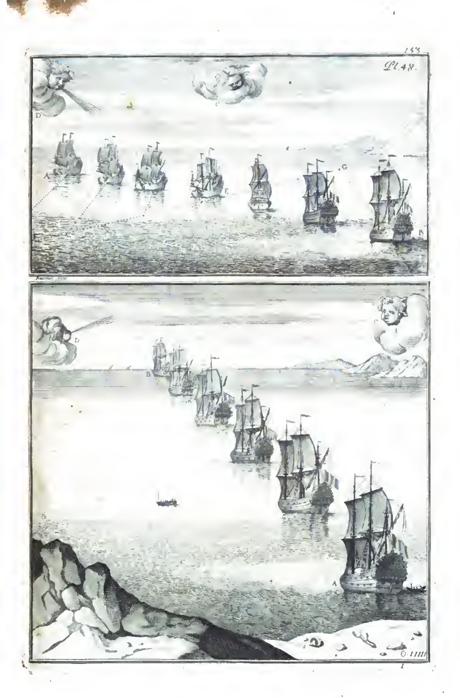
Autre maniere.

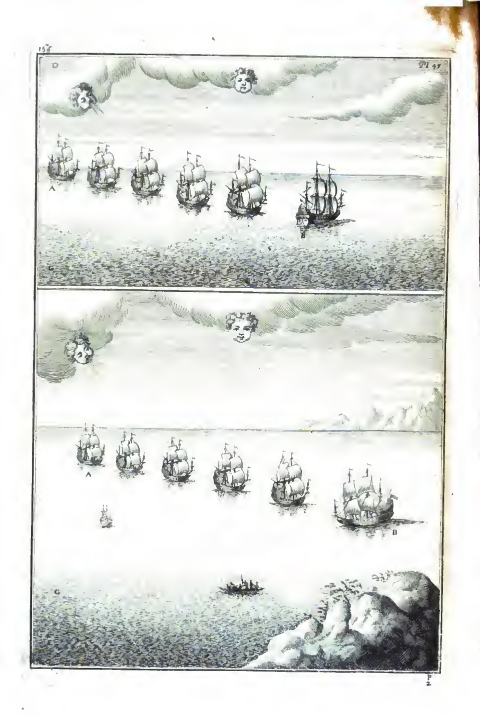
Si le vent change de douze rumbs, l'Ordre de l'Armée ne sera Figur. 2. pas troublé, & il ne faudra que changer les amures. Ainsi l'Armée A B étant en Ordre-de bataille stribord du vent C, sera en Ordre-de bataille bas-bord du vent D, pourveu que le vent D soit different de douze rumbs du vent C.

Remarque.

C'est ici un point d'une assez grande conséquence, & si on en profite on épargnera bien des mouvemens. 1. Le vent ne poûrra jamais changer de plus de six rumbs en venant de l'avant; car s'il change de sept rumbs, on changera d'amures, & on agira comme s'il étoit venu de l'avant de cinq rumbs. 2. Quand le vent change de plus de douze rumbs, il ne vient pas de l'avant, mais de l'arriere: car si le vent D étoit éloigné de quatorze rumbs du vent C, il faudroit agir comme si l'Armée aiant été rangée au plus-prés bas-bord sur la ligne A B, le vent étoit venu de l'arriere de deux rumbs. Nous allons encore donner quelques exemples de tout ceci, parceque la chose paroît importante.

Premier


Pl. 48.
D
A
E
G
B
D
B
A
O iiiii


D
Pl. 45
A
B
C
A
B
C

Premier exemple.

Nous avons dit plus haut que si le vent change de quatre rumbs en venant de l'avant, le Vaisseau B peut courir largue de quatre rumbs bas-bord, & que le reste de l'Armée s'étant mis dans ses eaux, l'Ordre seroit rétabli d'une maniere tres-simple. Supposons donc que le vent étoit à bas-bord de l'Armée, & qu'il change de huit rumbs, la queuë B courra de même en larguant de quatre rumbs bas-bord, & l'Armée se rétablira par la même Evolution. Planc. 49.

Remarque.

Quand le vent change de quatre rumbs, l'Evolution précédente rétablit l'Ordre précisément comme il étoit : car l'Armée qui étoit en Ordre-de bataille stribord avant le changement du vent, se trouve en Ordre-de bataille stribord aprés l'Evolution. Mais si le vent change de huit rumbs, l'Armée ne se trouve pas aprés l'Evolution précisément dans le même Ordre, & du même bord ; car elle étoit dans la ligne-de combat bas-bord avant que le vent changeât, & elle se trouve au contraire dans la ligne-de combat stribord aprés l'Evolution.

Second exemple.

Nous avons encore dit plus haut que si le vent change de quatre rumbs, le Vaisseau B viendra au plus-prés, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, & qu'ainsi on rétablira l'Ordre sans beaucoup de peine. Supposons donc que le vent change de huit rumbs, on fera la même maneuvre, & on aura encore l'avantage de conserver l'Armée sur la même ligne du plus-prés, & avec ses mêmes amures ; au lieu que l'Armée changeroit de bord si le vent ne tournoit que de quatre rumbs.

Remarque.

Il semble que pour conserver l'Armée dans la même ligne du plus-prés stribord, quand le vent change de quatre rumbs, on pourroit faire courir le Vaisseau B au plus-prés stribord : mais la chose n'est pas possible dans la pratique, sans mettre le Vaisseau B en danger d'aborder les Vaisseaux suivans, parceque l'angle ABG est trop aigu. Pour éviter cet inconvenient, on pourra faire que le Vaisseau B coure quelque temps largue, & qu'ensuite il vienne au plus-prés stribord. Figur. 1.

Troisiéme exemple.

Planc. 50. Si le vent change de ſeize rumbs : l'Armée qui étoit ſur le plus-prés ſtribord, amurera bas-bord : puis la tête A viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte de l'Armée s'étant mis ſucceſſivement dans ſes eaux, ſe trouvera en ligne de combat ſur A G.

Remarque.

Autre maniere. Si l'Armée reviroit toute de pouppe à proüe en renverſant l'Ordre des têtes & des queuës, & qu'elle prît les amures ſtribord, elle ſe trouveroit en ligne avec deux avantages aſſez conſidérables. 1. L'Evolution ſeroit beaucoup plus prompte. 2. L'Armée ſeroit plus au-vent. Ceci mérite quelque réflexion, parce qu'il eſt des cas, où un mouvement de cette nature mettroit l'Armée au-vent de l'ennemi.

II.

Quand le vent vient de l'arriere.

Figur. 2. Si le vent vient de l'arriere, la tête A de l'Armée A B portera au plus-prés, & tous les autres Vaiſſeaux ſe mettront ſucceſſivement dans ſes eaux au point A.

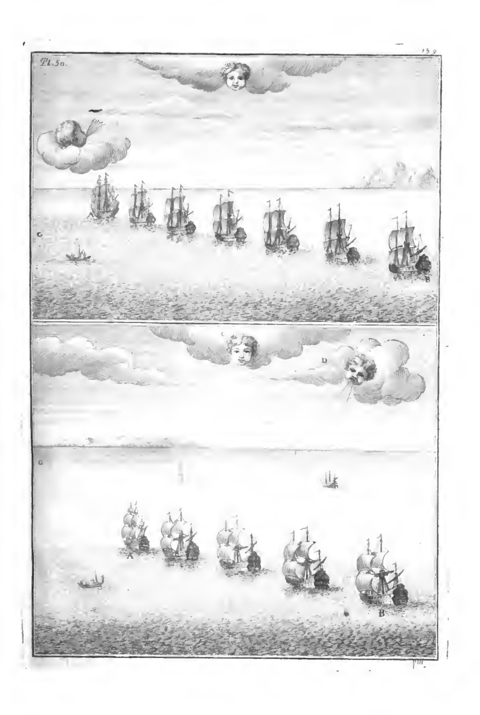
Remarque 1.

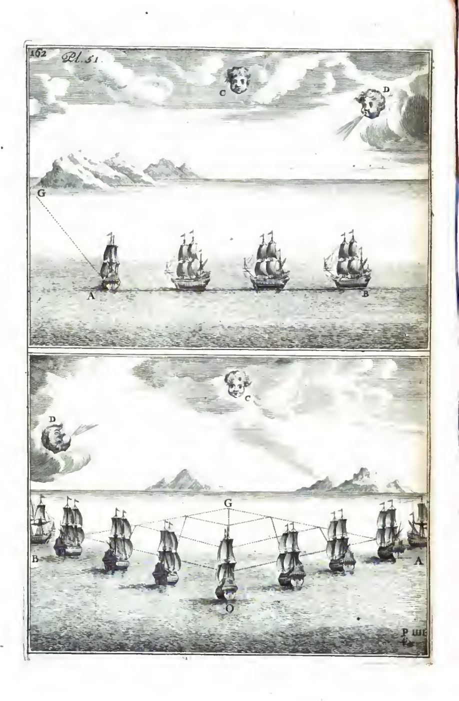
Cette maniere eſt tres-ſimple, & c'eſt l'unique dont on doit ſe ſervir dans la pratique, pour éviter les accidens qui ſont inſéparables des autres méthodes. Il eſt vrai qu'elle eſt un peu longue : mais ſa longueur n'empêche pas que l'Armée ne faſſe tout ce qu'elle feroit, ſi l'Ordre ſe rétabliſſoit en un moment. La tête A pourra forcer de voiles pour élonger l'ennemi, ou lui gagner le vent, ſans craindre que le reſte de l'Armée ne puiſſe pas ſuivre ; parceque les Vaiſſeaux qui ne ſeront pas en ligne courront largue, & ſe ſuivront à la file.

Remarque 2.

Il faut auſſi remarquer, qu'en renverſant l'Ordre des têtes & des queuës, l'Armée ſe trouvera quelquefois rétablie plûtôt, & plus au-vent. Car ſi le vent vient de C en D en changeant de quatre rumbs, & que l'Armée A B amure bas-bord donnant la tête au Vaiſſeau B, elle ſe trouvera en ligne, ſans qu'un ſeul Vaiſſeau arrive.

§. II.


Pl. 50.
G
B
C
D
G
A
B


162
Pl. 51.
C
D
G
A
B
C
D
G
B
A
O

§. II.

Rétablir le second Ordre-de marche quand le vent change.

Soit l'Armée AB rangée sur la perpendiculaire du vent C, & que le vent D succéde au vent C : la tête A qui est sous-le vent, courra sur AG perpendiculaire au vent D, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux au point A. Planc. 31.

Remarque.

Si on vouloit conserver l'avantage du vent, on pourroit faire courir la tête B sur la perpendiculaire du vent, pourveu que le reste de l'Armée se pût mettre dans ses eaux. Au reste l'Evolution est tres-simple de quelque maniere que le vent change : mais comme elle est longue, si le vent change peu, on se contente de faire arriver vent-arriere les Vaisseaux qui sont trop au-vent.

§. III.

Rétablir le troisiéme Ordre-de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de seize rumbs.

Soit l'Armée AOB rangée dans le troisiéme Ordre-de marche du vent C, & que le vent D succéde au vent C en changeant de seize rumbs. Les Aîles A & B mettront en pane, & les autres Vaisseaux courront vent-arriere, & viendront se mettre successivement en pane sur les lignes du plus-prés AG, BG. Figure 1.

Remarque.

Afin d'éviter tous les accidens qui pourroient causer quelque confusion dans l'Armée ; les Vaisseaux se tiendront durant toute l'Evolution, sur des lignes paralleles aux lignes AO, BO, jusques à ce qu'ils soient en pane sur les lignes GA, GB.

II.

Quand le vent ne change pas de ſeize rumbs.

Planc. 52. Si le vent ne change pas de ſeize rumbs : l'Aîle A qui eſt ſous-le vent, viendra au plus-prés bas-bord, & le reſte de l'Armée courra comme pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand le Vaiſſeau G qui eſt au milieu de l'Armée, ſera au point A, la partie A G qui ſera ſur H A arrivera de quatre rumbs, & le reſte continuera de ſe mettre dans les eaux du Vaiſſeau G. Ainſi l'Armée ſe trouvera bien-tôt ſur l'angle obtus A I L.

Remarque 1.

Il me ſemble que cette Evolution eſt ſi ſimple, qu'elle ſera changer de ſentiment à ceux qui ont rejetté le troiſiéme Ordre-de marche, comme étant difficile à rétablir quand le vent change. Il ſuffit que les Vaiſſeaux A & G faſſent la maneuvre qui convient, pour régler tous les autres, & toute la maneuvre de ces deux Vaiſſeaux conſiſte à venir au-vent une fois, & à arriver une autre fois.

Remarque 2.

Je conviens que cette Evolution demande un temps aſſez conſidérable, ſçavoir tout celui qui eſt néceſſaire au Vaiſſeau F, pour parcourir à petites voiles les lignes F G, G A : mais il ne faut compter pour rien la durée de l'Evolution, parce qu'elle ne met l'Armée en nul danger d'être troublée.

Remarque 3.

Quand le vent ne change pas beaucoup ; il n'eſt pas néceſſaire de recourir à cette Evolution : mais il ſuffit de faire forcer de voiles aux Vaiſſeaux qui ſe trouveront trop au-vent, ſi l'Armée eſt vent-arriere ; ou ſi elle court au-vent, les Vaiſſeaux qui ſont trop ſous-le vent forceront de voiles.

Remarque 4.

Ce que nous venons de dire, doit s'entendre de toutes les Evolutions que nous donnons dans cette troiſiéme Partie. Il ſera même bon d'obſerver qu'on ne doit pas ſe preſſer de rétablir les Ordres, quand le vent change ; parceque le vent retombe quelquefois au même rumb un moment aprés avoir changé. C'eſt pourquoi l'Armée ſe tiendra durant quelque temps dans le même Ordre, en faiſant autant qu'on pourra ſa route, juſques à ce qu'on ait examiné ſi le vent eſt fait.

§. IV.


Pl. 62.
L
I
H
A


Pl 53
C
D
H
G
F
B
C

§. IV.

Rétablir le quatriéme Ordre-de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de ſeize rumbs.

SOit l'Armée ABC rangée ſur ſix Colomnes, & que le vent C changeant bout pour bout paſſe au vent D. Toute l'Armée mettra en pane, & le Vaiſſeau A ſera vent-arriere ſur la ligne AG. Puis quand ſes deux Matelots ſe trouveront à ſon égard dans les lignes du plus-prés, ils feront ſervir en courant de même vent-arriere, & les autres Vaiſſeaux de chaque Colomne ſuivront ceux-ci par ordre. Quand les Commandans C, B ſe trouveront auſſi à l'égard du Commandant A dans les lignes du plus-prés, ils courront comme lui, & leurs Eſcadres feront les mêmes maneuvres que l'Eſcadre A. Ainſi l'Armée ſe trouvera bien-tôt rétablie dans l'Ordre que le changement de vent lui avoit fait perdre, & elle occupera les poſtes F, G, H. Planc. 51.

Remarque 1.

Il ne faut pas craindre que l'Armée ne tombe ſous-le vent, en demeurant long-temps en pane ; puiſqu'on ne la met en cet Ordre, que pour courir vent-arriere.

Remarque 2.

Les Vaiſſeaux de chaque Eſcadre paſſeront entre les Colomnes dont elle eſt composée ; ce qui reſſerrera les Colomnes, mais il leur ſera aisé de prendre un peu au-vent de part & d'autre aprés l'Evolution, pour s'écarter.

Remarque 3.

Il n'eſt pas néceſſaire d'entrer dans un grand détail pour cette Evolution, ni pour la ſuivante : parce qu'elles ne ſont pas d'uſage ; car comme l'on ne met l'Armée en cet Ordre que quand on a vent-arriere, on ne le rétablit pas quand le vent change.

II.

Quand le vent ne change pas de seize rumbs.

Planc. 54. Si le vent ne change pas de seize rumbs, & que les lignes du plus-prés pour le vent D soient BF, FG, ou BF, AO : les Escadres A, B mettront en pane, & l'Escadre C forcera de voiles courant par le rumb qui la tiendra à la même distance de l'Escadre A, jusques à ce que le Commandant C soit sur la ligne OA du plus-prés stribord : alors l'Escadre A sera servir, & courra comme l'Escadre C, jusques à ce que les Commandans A, C soient sur les points F, G où ils mettront en pane, pour donner le temps aux six Colomnes de se ranger derriere leurs Commandans.

§. V.

Rétablir le cinquiéme Ordre-de marche quand le vent change.

I.

Quand le vent change de seize rumbs.

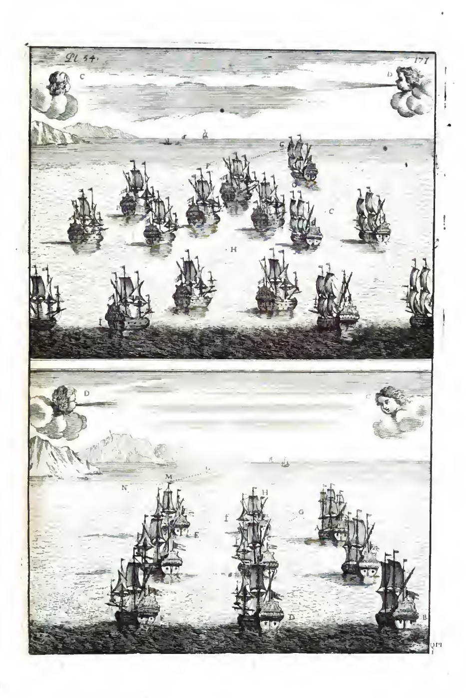
Figur. 2. Soit l'Armée AB, CD, EF sur trois Colomnes, & que le vent saute de C à D, en changeant bout pour bout. La tête A de la Colomne AB courra au plus-prés bas-bord, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux : les deux autres Escadres demeureront en pane, jusques à ce que la tête C soit par le travers de la tête A, quand celle-ci sera au point G ; alors la tête C sera servir comme la tête A, & son Escadre suivra de même. Enfin quand la tête E sera par le travers des deux autres qui se trouveront aux points H, I, elle sera de même servir avec toute son Escadre. Ainsi l'Armée sera bien-tôt sur les lignes HL, IM, EN, dans l'Ordre qu'on demandoit.

Remarque 1.

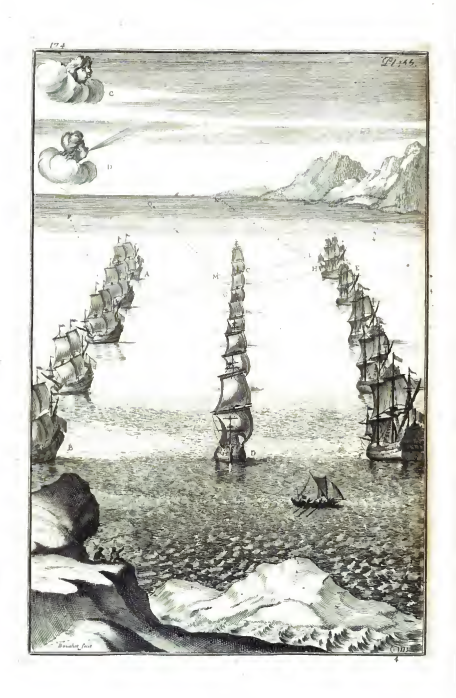
Les Colomnes se trouveront un peu trop serrées ; mais elles s'écarteront ensuite fort aisément, si celles du-vent pincent un peu plus le vent que les autres. On pourroit observer que les Colomnes CD, EF missent en pane stribord pour un peu s'écarter.

Remarque 2.

Autre maniere. Si on vouloit renverser l'ordre des têtes & des queuës, l'Armée revireroit de pouppe à proüe & amureroit stribord ; ce qui la rétabliroit en un instant. Au reste ces deux Evolutions changent l'ordre des Escadres par rapport au vent ; mais on pourra ensuite remettre les


C
D
C
G
F
K
C
H
I
D
C
M
N
H
G
E
A
E
D
B




C
D
A
M
H
E
B
D
Boucher fecit

les choses, par les régles que nous avons donné dans la Partie précédente.

II.

Quand le vent vient de l'arriere de quatre rumbs.

Si le vent vient de l'arriere, & que son changement ne soit tout au plus que de quatre rumbs. La tête E de l'Escadre qui est sous-le vent vient au plus-prés bas-bord, & le reste de son Escadre se met successivement dans ses eaux : les deux autres Escadres aiant reviré de pouppe à proüe, courent sur les lignes CD, AB. Puis quand la tête C est au point G par le travers de la tête E qui est au point H ; la tête C court au plus-prés bas-bord, & son Escadre se met successivement dans ses eaux. La tête A fait la même chose, quand elle se trouve au point I par le travers des deux autres, qui sont aux points M, L. Ainsi l'Armée est bien-tôt rangée sur les trois Colonnes IP ; MO, LN. Planc. 55.

Remarque 1.

Les Escadres AB, CD pourroient mettre en pane au lieu de courir par les lignes CD, AB : & je pense que dans la pratique c'est le meilleur parti qu'on puisse prendre, pour éviter les mouvemens que les deux Escadres AB, CD doivent faire en revirant deux fois. Il est vrai que les Colonnes se trouveront extrêmement serrées aprés l'Evolution ; mais l'inconvenient n'est pas grand, puisqu'on y peut remédier en faisant un peu arriver les Colonnes qui sont sous-le vent. Autre maniere.

Remarque 2.

Si on veut s'en tenir à la premiere Evolution, pour mieux conserver l'avantage du vent ; il faudra que la tête E force de voiles, & que le reste de l'Armée ménage tellement sa voilure, que les têtes demeurent à peu prés à la même distance.

Remarque 3.

Nous ne donnons cette Evolution que quand le vent change tout au plus de quatre rumbs, parceque si le vent changeoit de plus de quatre rumbs, les Vaisseaux ne pourroient pas courir par les lignes CD, AB. On pourra donc s'en servir quoique le vent change de plus de quatre rumbs, si on veut mettre les Escadres AB, CD en pane ; sans les faire courir au plus-prés stribord, pour conserver la distance des Colonnes.

III.

Quand le vent vient de l'arriere de huit rumbs.

Planc. 56. Si le vent change de huit rumbs, l'Escadre AB mettra en pane, & les deux autres continueront leur route par les lignes DC, FE. Puis quand la tête C sera au point G quatre rumbs au dessous de la tête A, l'Escadre CD mettra aussi en pane : & quand la tête E sera au point G en ligne droite avec les deux autres têtes, elle viendra au plus-prés stribord, & son Escadre se mettra successivement dans ses eaux. La tête C fera la même chose avec son Escadre, quand la tête E venant au point I l'aura mis par son travers. Enfin la tête A avec son Escadre fera aussi servir, quand elle sera en ligne droite avec les deux autres. Ainsi l'Armée se trouvera sur les Colomnes AN, MO, LP.

Remarque.

Cette Evolution paroîtra bien longue, parce qu'elle demande tout le temps qui est nécessaire au Vaisseau E pour parcourir les lignes EHP, qui valent presque la longueur de toute l'Armée : neanmoins nous la préferons aux autres, parce qu'elle est générale : car si le vent change plus ou moins de huit rumbs, il faudra mettre la tête C plus ou moins au dessous de la tête A, prenant un rumb d'élévation pour deux rumbs de changement, depuis quatre rumbs jusques à douze.

IV.

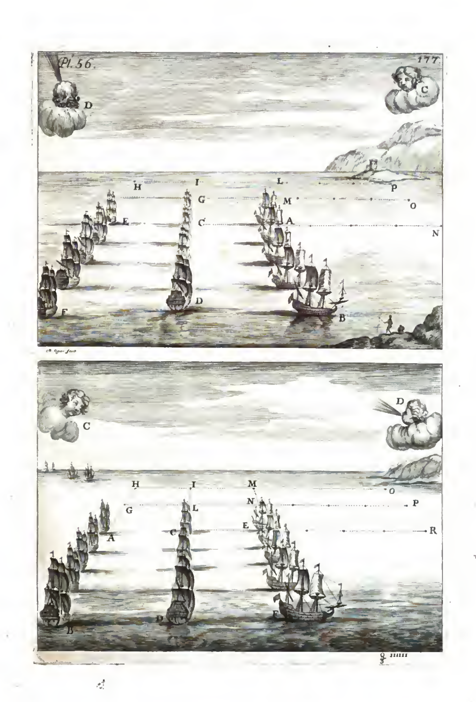
Quand le vent vient de l'arriere de douze rumbs.

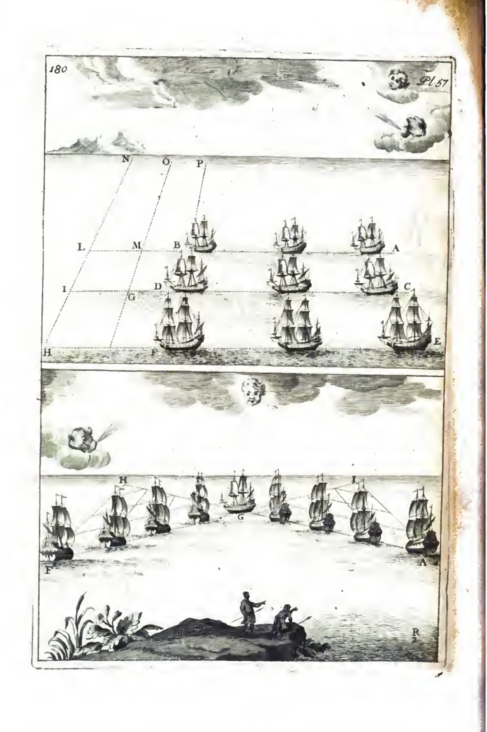
Figur. 2. Si le vent vient de l'arriere de douze rumbs, on changera d'amure, & aprés avoir mis l'Escadre EF en pane, l'Evolution se fera de même que la précédente, prenant la tête A pour la tête E.

Remarque.

On observera de même que si le vent change plus ou moins de douze rumbs, on doit abbaisser plus ou moins la tête C, prenant demi-rumb d'élévation pour un rumb de changement. De cette maniere nous avons une méthode générale quand le vent vient de l'arriere, depuis quatre rumbs jusques à douze.

V.


D
C
H
I
L
P
G
M
O
E
C
A
N
D
B
F
C
D
H
I
M
O
N
P
G
L
C
E
R
A
B
D
F


Pl. 57
N
O
P
L
M
B
A
I
D
C
G
H
F
E
H
I
G
F
A
R
2

V.

Quand le vent vient de l'avant.

Si le vent vient de l'avant ; l'Escadre AB qui est au-vent met en pane, les deux autres aiant reviré de poupe à prouë, courent sur les lignes CD, EF. Puis quand la queuë D étant au point G, aura passé la queuë B d'autant de demi-rumbs que le vent a changé de rumbs, l'Escadre CD mettra en pane : de même quand la queuë F étant au point H, aura passé la queuë G d'autant de demi-rumbs que le vent a changé de rumbs, la queuë F courra largue de quatre rumbs stribord, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux. La queuë D fera la même chose avec son Escadre, quand la queuë F étant au point I l'aura mis par son travers : & la queuë B fera aussi la même maneuvre avec son Escadre, quand elle sera en ligne droite avec les deux autres. De cette maniere l'Armée se mettra sur les Colomnes BP, MO, LN. Planc. 57.

Remarque.

On voit clairement que cette Evolution n'est rien autre chose, que les précédentes renversées : c'est pourquoi il lui faut appliquer à rebours toutes les précautions que nous avons pris pour les précédentes. Il est vrai qu'on en pourroit trouver qui paroîtroient plus exactes, & plus courtes dans la théorie : mais parce qu'elles seroient plus mal aisées à exécuter, elles se trouveroient en effet plus longues, & moins exactes dans la pratique.

§. VI.

Rétablir l'Ordre-de retraite quand le vent change.

I.

Quand le vent change de seize rumbs.

Soit l'Armée AGF rangée en Ordre-de retraite du vent C, & que le vent passe de C à D en changeant de seize rumbs. Le Général G mettra en pane, & les autres Vaisseaux courront vent-arriere pour se mettre successivement en pane sur les lignes du plus-prés GI, GH. Figure 2.

Remarque.

On pourra encore faire que l'Aîle A coure largue de quatre rumbs stribord, & que le reste de l'Armée coure comme pour se mettre Autre maniere.

ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le Général ſoit au point A ; car alors l'Armée ſera rangée en Ordre-de retraite du vent D. Cette ſeconde maniere eſt plus ſimple & plus exacte que la précédente : mais elle eſt un peu plus longue.

II.

Quand le vent change moins de ſeize rumbs.

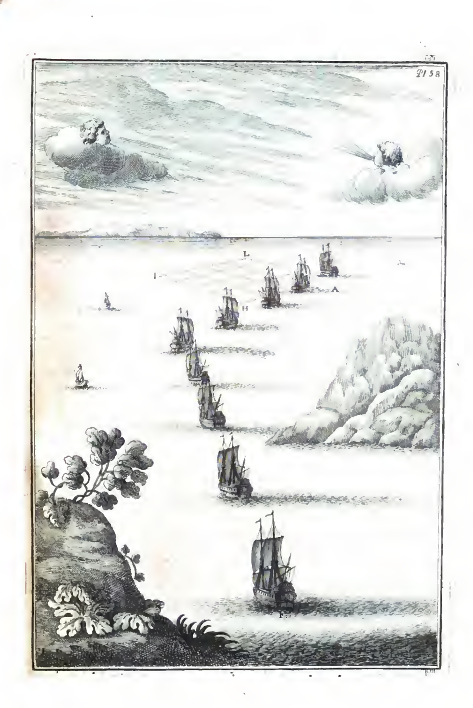
Planch. 58. Si le vent change moins de ſeize rumbs ; l'Aîle A qui eſt ſous-le vent, courra largue de quatre rumbs bas-bord, & le reſte de l'Armée ſuivra comme pour ſe mettre ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand le Général G ſera au point A, la partie AG de l'Armée qui ſera ſur AL, viendra au plus-prés, & le reſte s'étant mis dans les eaux du Général, l'Armée ſera ſur l'angle obtus AHI en Ordre-de retraite.

Remarque.

Cette Evolution eſt tres-aiſée : mais il faut obſerver que ſi le vent changeoit beaucoup, le Général G venant au plus-prés rencontreroit le reſte de l'Armée : ainſi pour ne pas tomber dans cet inconvenient, l'Aîle A courra largue de quatre rumbs ſtribord, au lieu de courir largue de quatre rumbs bas-bord. Il eſt vrai que cette maneuvre mettra la partie AG de l'Armée à la droite du Général, au lieu qu'elle étoit à la gauche avant le changement du vent : mais ſi on veut qu'elle demeure à la gauche, le Général G continuera de courir ſur la ligne AL, juſques à ce qu'en venant au-vent il ne puiſſe pas rencontrer la queuë de l'Armée.



TRAITE'


Pl 58
L
I
A
H
F



TRAITE' DES EVOLUTIONS NAVALES.

QUATRIE'ME PARTIE.

Faire passer l'Armée d'un Ordre à l'autre.

EXPLICATION DU SUJET.



IEN n'est plus important dans l'Art des Evolutions que la maniere de changer les Ordres les uns avec les autres. Rien ne vient plus souvent dans la pratique, & rien ne cause plus de désordre que quand ces changemens ne se font pas régulierement. Le principe sur quoi nous avons établi nos régles, a été de faire en sorte que durant tous les mouvemens, le poste de chaque Vaisseau soit exactement déterminé, que l'Armée perde peu de temps, & qu'elle tombe le moins qu'il se pourra sous-le vent. Il me semble aussi que pour la perfection d'une Evolution, il faut qu'elle soit si uniforme que deux ou trois Vaisseaux dirigent tous les autres, & les mettent dans la nécessité de faire ce qui convient. C'est dans cette pensée que parmi plusieurs manieres qui se sont quelquefois présenté pour un changement, j'ai toûjours choisi les plus simples, les plus uniformes, & les plus générales, préférablement aux plus exactes. Je ne doute pas que mes Lecteurs ne trouvent des Evolutions differentes des miennes, qui leur paroîtront quelquefois meilleures; je leur conseille même de s'en servir dans la pratique, aprés

Importance de cette Partie.

qu'ils auront examiné toutes les circonstances qui les accompagnent, sur les principes que nous venons de donner.

SECTION PREMIERE.

Changer l'Ordre-de bataille.

§. I.

Changer l'Ordre-de bataille avec le premier Ordre-de marche.

I.

Sans changer de bord.

Planc. 59. Soit l'Armée AB rangée en Ordre-de bataille: pour la reduire au premier Ordre-de marche, on la fera arriver toute en même temps, & elle se trouvera sur la ligne CD en Ordre-de marche.

Remarque.

Plusieurs raisons obligent le Général de faire passer son Armée de l'Ordre-de bataille au premier Ordre-de marche: les principales sont pour approcher l'ennemi, pour gagner un poste, pour changer les Escadres.

II.

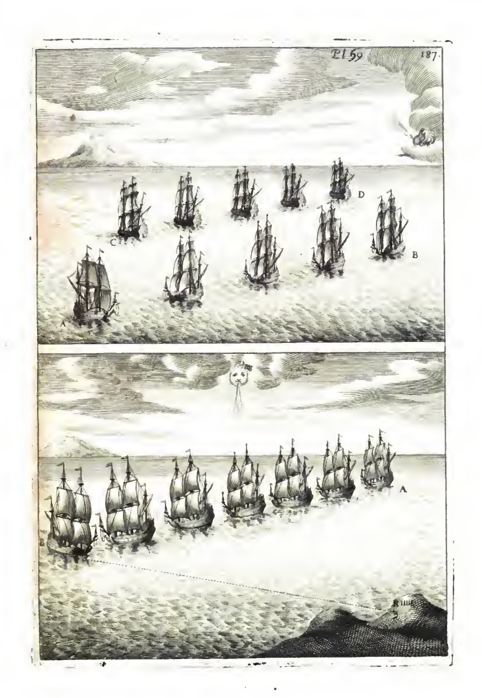
En changeant de bord.

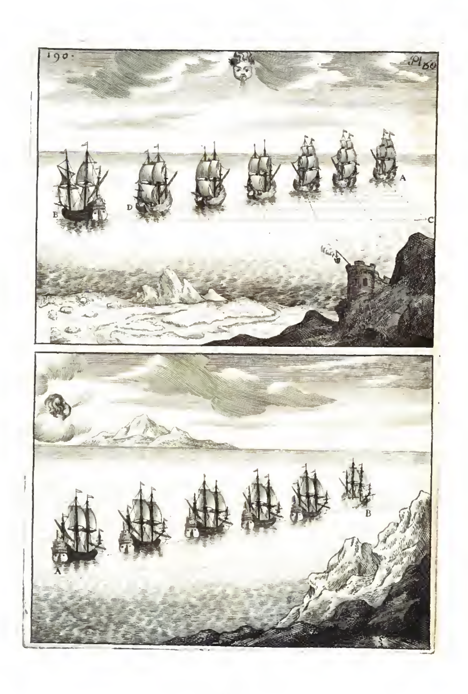
Si on veut que l'Armée change de bord en même temps qu'elle change d'Ordre; c'est-à-dire qu'étant en Ordre-de bataille bas-bord, elle doive passer au premier Ordre-de marche stribord: on commencera par faire revirer l'Armée par la contre-marche; ensuite on fera l'Evolution précédente.

Remarque.

Figur. 1. *Autre maniere.* On pourroit faire revirer toute l'Armée de pouppe à prouë, aprés quoi la queuë B courroit largue de quatre rumbs bas-bord, & le reste de l'Armée s'étant mis successivement dans ses eaux, se trouveroit rangé dans le premier Ordre-de marche stribord. Il est vrai que cette maniere met beaucoup l'Armée sous-le vent; mais on ne reduit pas l'Armée au premier Ordre-de marche pour tenir le vent; & quelquefois on a plus besoin de ménager le temps que le vent: & en ce cas il est évident que la derniere méthode est préférable à la précédente, qui demande un temps assez considérable.

§. II.


Pl 59
187
A
B
C
D
A
B


190.
Pl 60
B
D
A
C
B
A

§. II.

Changer l'Ordre-de bataille avec le second Ordre-de marche.

SOit l'Armée AB rangée en Ordre-de bataille sur la ligne AB, Planc. 60. & qu'il faille la mettre sur la perpendiculaire du vent BC : la queuë B mettra en pane, & tous les autres Vaisseaux courront vent-arriere, jusques à ce qu'ils puissent mettre successivement en pane sur la ligne BC.

Remarque 1.

Cette maniere est tres-simple, & elle ne peut être sujette à nulle confusion, pourveu que les Vaisseaux qui ne sont pas encore en pane, se tiennent sur des lignes paralleles à la ligne AB qu'ils occupoient avant l'Evolution.

Remarque 2.

On pourroit faire courir la queuë B sur la perpendiculaire du vent, Figur. 1. & le reste de l'Armée courant largue de quatre rumbs stribord, vien- *Autre maniere.* droit successivement dans ses eaux. J'avoüe même que cette maniere est plus exacte, & plus réguliere que la précédente; mais elle est extrémement longue, & elle met l'Armée beaucoup sous-le vent.

Remarque 3.

Afin que l'Armée tombe moins sous-le vent, quelques-uns veu- *Autre maniere.* lent que la tête A coure sur la perpendiculaire du vent, & que le reste de l'Armée porte au plus-prés, pour se mettre successivement dans ses eaux. On ne peut pas nier que cette méthode ne soit plus exacte que les deux autres; mais je ne la conseillerois pas dans la pratique, parce qu'elle est d'une longueur excessive. D'ailleurs comme l'on ne range gueres l'Armée sur la perpendiculaire du vent pour aller au plus-prés, je ne pense pas qu'il faille se mettre beaucoup en peine de conserver l'avantage du vent.

Remarque 4.

Enfin on peut changer une circonstance dans la premiere méthode; c'est de faire courir la queuë B au plus-prés, & les autres Vaisseaux vent-arriere, jusques à ce qu'étant à son égard sur la perpendiculaire du vent, ils porteront de même au plus-prés. L'Evolution seroit plus prompte, & mettroit l'Armée plus au-vent : mais elle seroit moins simple.

§. III.

Changer l'Ordre-de bataille avec le troisiéme Ordre-de marche.

Planc. 61. SOit l'Armée AB ; pour la faire passer au troisiéme Ordre-de marche, la queuë B viendra au plus-prés stribord, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce que le milieu de l'Armée soit au point B ; alors l'Armée sera rangée comme on demandoit.

Remarque 1.

Quand le vent change

On change souvent l'Ordre-de bataille avec le troisiéme Ordre-de marche, parceque le vent change & vient de l'arriere : alors on peut remettre l'Armée en Ordre-de bataille par rapport au vent qui est survenu ; aprés quoi on aura recours à l'Evolution précédente. Cette maniere seroit d'une longueur excessive, & on ne doit pas s'y tenir.

Remarque 2.

Figur. 2. *Autre maniere.*

Soit donc l'Armée AB en Ordre-de bataille du vent C, & que le vent vienne de l'arriere à D : afin de mettre l'Armée sur l'angle obtus ACD, le Général G fera vent-arriere avec tous les Vaisseaux qui sont trop au-vent, & les Vaisseaux qui sont trop sous-le vent mettront en pane, & feront ensuite servir à mesure qu'ils se trouveront sur la ligne du plus-prés avec le Général. Puis quand tous les Vaisseaux qui étoient sous-le vent sont rangez, ils mettent en pane, & les autres continuent de courir autant qu'il est nécessaire, pour se poster à l'égard du Général comme il convient.

Remarque 3.

Il semble que cette maniere n'est pas exacte dans la théorie : parce qu'elle ne détermine pas assez clairement le poste de chaque Vaisseau durant tout le mouvement : neanmoins il faut s'y tenir dans la pratique, & on trouvera que le poste de chaque Vaisseau est toûjours déterminé, si on fait réflexion que les Vaisseaux qui courent d'abord avec le Général, doivent se tenir dans la même ligne, jusques à ce qu'ils mettent en pane successivement sur la ligne du plus-prés stribord, s'ils sont à droite du Général, ou sur la ligne du plus-prés basbord, s'ils sont à sa gauche.

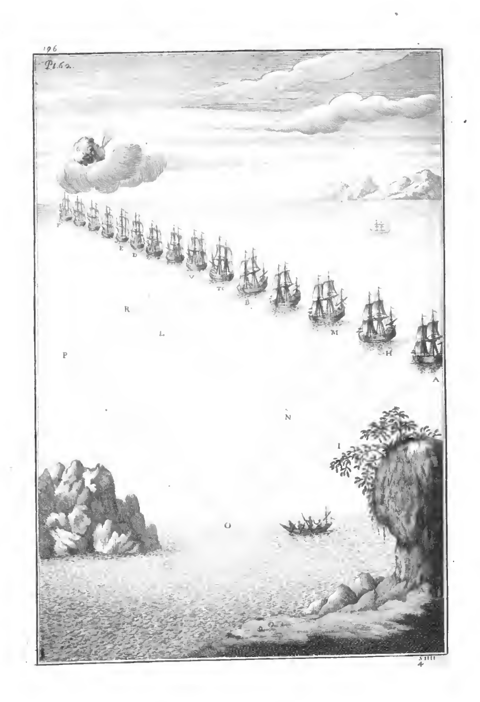
§. IV.

Pl. 51

A

Bouchet fecit




Pl.62.
F
E
D
V
B
M
H
A
R
L
P
N
I
O

§. IV.

Changer l'Ordre-de bataille avec le quatriéme Ordre-de marche.

ON fait premierement passer l'Armée au troisiéme Ordre-de marche : ensuite on fait l'Evolution que nous donnerons plus bas, pour changer le troisiéme Ordre-de marche avec le quatriéme.

§. V.

Changer l'Ordre-de bataille avec le cinquiéme Ordre-de marche.

SOit l'Armée ABF rangée en Ordre-de bataille, & qu'il faille Planc. 62. la mettre sur trois colomnes du même bord. L'Escadre AB revirera toute en même temps, & le reste de l'Armée continuëra sa bordée, jusques à ce que la tête C venant au point H, trouve par son travers la tête A, qui sera au point I ; alors l'Escadre CD qui sera sur HT, revirera toute en même temps, & courra comme l'Escadre AB, jusques à ce qu'elles soient l'une & l'autre par le travers de l'Escadre EF ; alors les Escadres AB, CD qui seront sur OP, NR, revireront toutes en même temps, & l'Armée sera rangée sur les Colomnes OP, NR, MV.

Remarque 1.

Cette maniere est également exacte dans la pratique, & dans la théorie, en supposant que les Colomnes vont également vîte. Car puisque l'angle HAI est de quatre rumbs, & que les lignes HAI sont égales à la longueur d'une Colomne, la ligne HI sera égale à la distance que doivent avoir les Colomnes, comme nous l'avons démontré dans le §. où nous avons appris à former ce cinquiéme Ordre.

Remarque 2.

L'Evolution est assez prompte ; car elle se fera dans le temps qui sera nécessaire au Vaisseau E, pour parcourir la ligne EM qui n'est qu'un peu plus du tiers de la longueur AF.

Remarque 3.

Planc. 63. Si c'est le changement du vent qui oblige le Général de mettre son Armée sur trois Colomnes : la tête A qui est sous-le vent, viendra au plus-prés, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce que le milieu de l'Armée soit au point A ; alors l'Escadre AB qui se trouve sur LG, revire toute en même temps, & on achéve l'Evolution comme la précédente.

Remarque 4.

Si la queüe F étoit sous-le vent, elle feroit la même maneuvre que la tête A ; mais si on ne vouloit pas renverser l'ordre des têtes & des queües, la queüe F au lieu de porter au plus-prés, courroit largue de quatre rumbs. Voyez le §. VI.

Remarque 5.

On voit par les choses que nous avons remarqué dans l'Evolution précédente, que celle-cy est fort exacte : car elle ne différe de celle-là que par le temps que la tête A emploie à parcourir la ligne AG. Elle est beaucoup moins prompte que la précédente, & on en pourroit trouver de plus courtes : mais elles seroient moins simples, & moins générales. D'ailleurs l'Armée ne perd pas le temps, puisque les Escadres qui doivent faire les Colomnes du vent, vont toûjours au plus-prés.

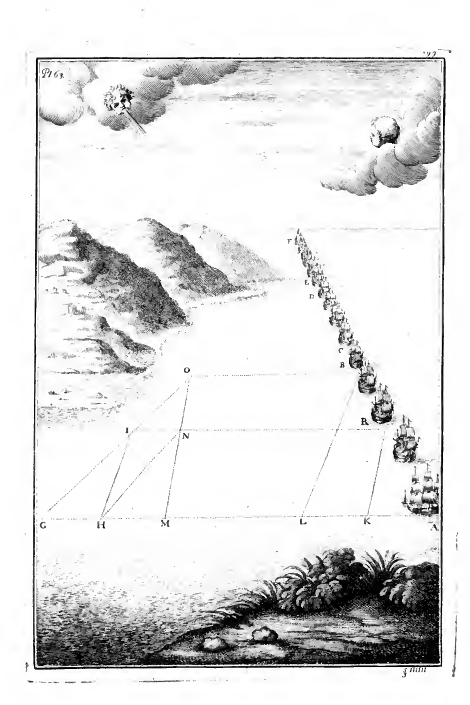
Avantages de l'Evolution.

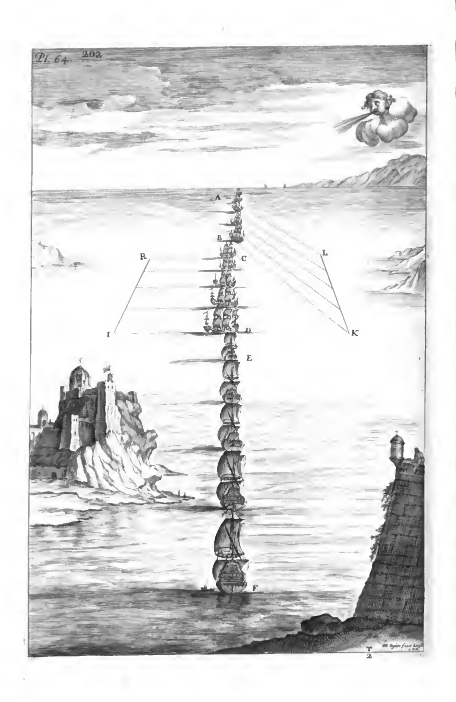
Remarque 6.

Si on apprehendoit que l'Escadre AB, aprés avoir reviré toute en même temps, ne courût sur l'Escadre EF à cause de la petitesse de l'angle FAG, la tête A courroit à l'autre bord ; & si on vouloit qu'elle courût stribord, la tête A courroit si long-temps sur la ligne AG avant que de revirer, que la queüe B ne feroit pas en danger de couper l'Escadre EF, lorsque l'Escadre AB revireroit toute en même temps.

Remarque 7.

Je pense que ces deux manieres suffisent pour changer la ligne-de combat en trois Colomnes : mais comme ce changement se pratique tous les jours dans les Armées Navales, on sera bien aise de voir comment en même temps qu'on change la ligne-de combat en trois Colomnes, on peut disposer les trois Escadres de toutes les manieres qu'on souhaitera, & c'est ce que nous allons expliquer dans le §. suivant.


Pl 63.
F
E
D
C
B
O
R
I
N
G
H
M
L
K
A


A
B
C
R
L
I
D
K
E
F

§. VI.

Autre maniere de changer l'Ordre-de bataille en trois Colomnes.

Soit donc l'Armée A F rangée en ligne-de combat, je dis qu'on pourra la mettre sur trois Colomnes de telle maniere qu'on mettra au-vent, ou sous-le vent, ou au milieu l'Escadre qu'on voudra.

I.

Mettre l'Escadre du milieu sous-le vent.

Si on veut que l'Escadre C D qui est au milieu de la ligne, fasse la Colomne sous-le vent : l'Escadre A B revirera toute en même temps, l'Escadre C D arrivera de huit rumbs, & l'Escadre E F continuera sa bordée à stribord. De cette maniere l'Armée sera bien-tôt sur les trois Colomnes L K, C D, R I. Planc. 64.

Remarque 1.

Les Escadres A B, E F forceront de voiles, afin que l'Evolution se fasse plus vîte, & afin que l'Escadre C D ne s'éloigne pas trop : pour la même raison l'Escadre C D ira à petites voiles, & mettra même en pane s'il est nécessaire pour donner le temps aux deux autres de gagner leur poste.

Remarque 2.

Si aprés l'Evolution les distances des Colomnes ne se trouvent pas tout à fait conformes aux régles que nous avons données : il sera aisé aux Colomnes qui seront trop au-vent d'arriver, & aux autres de pincer le vent.

Remarque 3.

On pourra faire autrement l'Evolution en mettant l'Escadre A B en pane, tandis que l'Escadre C D courra largue de quatre rumbs, & l'Escadre E F largue de deux rumbs, juques à ce que l'une & l'autre ait élongé l'Escadre A B. On trouvera quelques avantages dans cette Evolution. 1. Les distances des Colomnes se détermineront plus réguliercment. 2. L'Escadre A B ne sera pas obligée de revirer deux fois. Nous avons préferé la maniere précédente, parce qu'elle est plus prompte, & qu'elle met l'Armée plus au-vent : ce qui n'empêche pas qu'en certains cas on ne puisse recourir à celle-ci. *Autre maniere.*

II.

Mettre le Corps-de bataille au-vent.

Planc. 65. Si on veut que l'Escadre CD fasse la Colomne du-vent, & que l'Escadre AB soit au milieu : l'Escadre CD met en pane, & l'Escadre AB court largue de six rumbs stribord, pour se rendre sur HI, tandis que l'Escadre EF court largue de quatre rumbs bas-bord, pour occuper KL. Ainsi l'Armée sera bien-tôt sur les lignes CD, HI, KL, comme on le souhaitoit.

Remarque 1.

L'Escadre EF forcera de voiles, pour rendre l'Evolution plus prompte, & afin que sa tête E ne soit pas coupée par la queuë B de l'Escadre AB, qui pour la même raison ira à petites voiles. Les distances des Colomnes seront exactement déterminées par l'Escadre CD ; car quand les deux autres auront gagné son travers par le rumb qu'on leur a assigné, elles seront à la distance requise.

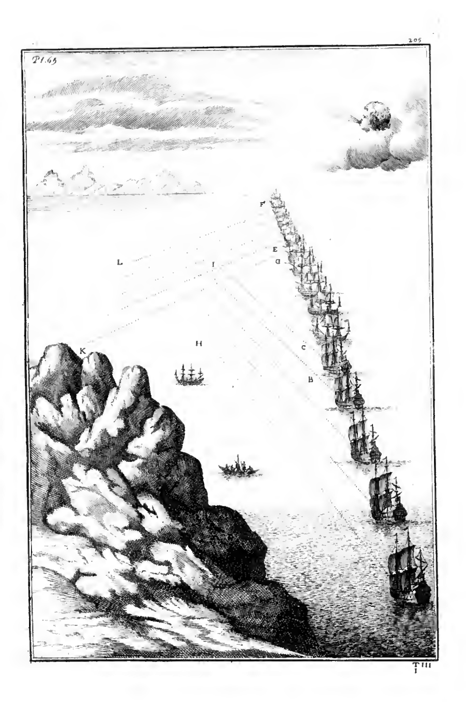
Remarque 2.

Autre maniere. On peut faire autrement la même Evolution, si l'Escadre AB arrive de huit rumbs bas-bord, tandis que l'Escadre CD continuant sa bordée, occupera la ligne AB, & l'Escadre EF arrivant de deux rumbs bas-bord, gagnera le travers des deux autres. Il faut que l'Escadre EF force de voiles, afin qu'elle ne rencontre pas l'Escadre AB : & pour la même raison l'Escadre AB ira à petites voiles.

Remarque 3.

Il semble que cette seconde maniere a un grand avantage sur la précédente, parce qu'elle met l'Armée plus au-vent : neanmoins je ne pense pas qu'on en doive user sans de grandes raisons. 1. Elle est extrêmement lente, exigeant tout le temps qui sera nécessaire au Vaisseau E, pour parcourir une ligne beaucoup plus longue que EA. 2. La distance des Colomnes est fort indéterminée, n'y aiant rien qui puisse fixer la ligne où l'Escadre AB doit s'arrêter. 3. L'Evolution seroit moins simple, plus embarrassée, & composée de mouvemens moins uniformes.

III.


Pl. 65
F
E
G
L
I
K
H
C
B


Digitized by Google



III.

Mettre l'Avant-garde au milieu, & mettre l'Arriere-garde au-vent.

Si on veut que l'Escadre A B fasse la Colomne du milieu, & l'Escadre E F celle du-vent. Les Escadres A B, E F mettront en pane, tandis que l'Escadre C D courra largue de huit rumbs stribord : puis quand l'Escadre C D aura couru la longueur d'un cable, les deux autres feront servir, & l'Escadre E F courra au plus-prés stribord, tandis que l'Escadre A B courra largue de six rumbs bas-bord. Ainsi quand les trois Escadres se seront élongées, l'Armée se trouvera sur les trois Colomnes C D, H I, K L. Planc. 66.

Remarque 1.

Cette Evolution a deux defauts considérables. 1. La distance des Colomnes n'est pas déterminée ; car il n'y a rien qui fixe la ligne K L surquoi l'Escadre C D doit s'arrêter. 2. L'Armée tombe beaucoup sous-le vent, à cause du temps que l'Escadre E F demeure en pane. On pourra remédier au premier defaut, si aprés l'Evolution les Colomnes qui seront trop au-vent, larguent un peu plus que les autres : on remédiera aussi en quelque maniere au second, si on ne met l'Escadre E F en pane qu'un moment, pour attendre que l'Escadre C D lui ait laissé sa place vuide.

Remarque 2.

On pourra faire la même maneuvre d'une autre maniere. Les Escadres A B, C D courront vent-arriere, & l'Escadre E F au plus-prés stribord ; puis quand l'Escadre E F aura élongé l'Escadre C D, celle-ci viendra au-vent de huit rumbs stribord, & l'Escadre A B mettra en pane, jusques à ce que les deux autres l'aient élongée. Autre maniere.

Remarque 3.

Cette seconde maniere met l'Armée un peu plus au-vent, & détermine mieux la distance des Colomnes. Ainsi je consens qu'on la préfére à la précédente, quoi qu'elle ne soit pas si uniforme. Il faut observer dans l'une & dans l'autre Evolution, que l'Escadre E F force de voiles, afin de rendre la maneuvre plus prompte.

IV.

Mettre l'Arriere-garde au-vent, & l'Avant-garde sous-le vent.

Planc. 67. Si on veut que l'Escadre E F fasse la Colomne du-vent, & que l'Escadre A B soit sous-le vent. L'Escadre A B courra largue de huit rumbs bas-bord, & les deux autres mettront en pane, jusques à ce qu'elle ait couru la longueur d'un cable : alors les Escadres C D, E F feront servir, l'Escadre C D courra largue de huit rumbs stribord pour gagner H I, & l'Escadre E F courra au plus-prés stribord pour gagner C D. Ainsi les trois Escadres s'étant élongé sur les Colomnes C D, H I, K L, mettront l'Armée de la maniere qu'on demandoit.

Remarque 1.

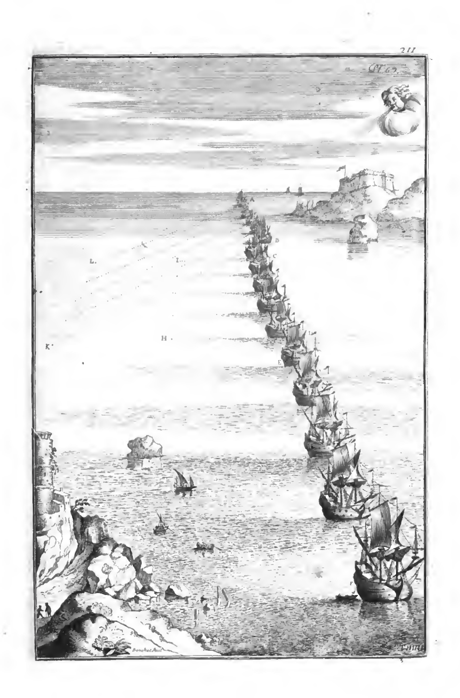
La distance des Colomnes A B, E F sera suffisamment déterminée par les rumbs de vent qu'elles tiendront, jusques à ce qu'elles soient par le travers de l'Escadre C D : c'est pourquoi l'Escadre C D n'aura qu'à se mettre au milieu des deux autres, pour déterminer exactement la distance des trois Colomnes.

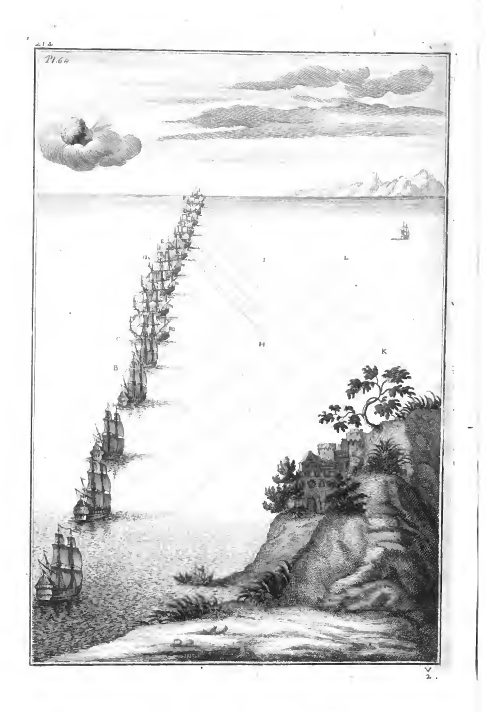
Remarque 2.

Autre maniere. Pour faire la même Evolution d'une maniere plus uniforme : l'Escadre E F mettra en pane, & les deux autres courront largue de six rumbs bas-bord, jusques à ce qu'elles soient par le travers de l'Escadre E F ; ce qui mettra l'Armée comme on vouloit.

Remarque 3.

Cette seconde maniere seroit sans doute préférable à la précédente, si elle ne mettoit trop l'Armée sous-le vent : car elle est tres-simple, & tres-prompte, & on ne peut nier qu'en plusieurs rencontres il ne faille s'en servir, sur tout quand on n'a pas un si grand besoin de conserver l'avantage du vent.





V
2.

V.

Mettre le Corps-de bataille au-vent, & l'Avant-garde sous-le vent.

Si on veut que l'Escadre CD fasse la Colomne du-vent, & que l'Escadre AB soit sous-le vent. L'Escadre CD mettra en pane, & l'Escadre AB courra largue de huit rumbs bas-bord, pour se rendre à toutes voiles sur la ligne KL, tandis que l'Escadre EF gagnera à petites voiles la ligne HI, en larguant de deux rumbs stribord. Ainsi l'Armée se trouvera sur les trois Colomnes CD, HI, KL, dans l'Ordre qu'on avoit demandé. Planc. 68.

Remarque 1.

Nous avons voulu que l'Escadre AB courût à toutes voiles, afin que l'Evolution se fît plus promptement; mais il a fallu que l'Escadre EF ménageât ses voiles pour ne pas être coupée par l'Escadre AB. La distance des Colomnes sera déterminée par le rumb de vent qui porte les deux Escadres AB, EF, jusques à ce qu'elles soient par le travers de l'Escadre CD.

Remarque 2.

Pour faire autrement l'Evolution; l'Escadre AB arrivera de huit rumbs stribord, & les deux autres courront au plus-prés, jusques à ce qu'elles aient élongé l'Escadre AB; alors l'Escadre AB, & l'Escadre CD mettront en pane, & l'Escadre EF aiant arrivé de deux rumbs, se postera au milieu des deux autres, & les élongera. *Autre maniere.*

Remarque 3.

La distance de l'Escadre AB n'est pas tout à fait déterminée par cette seconde Evolution: mais d'ailleurs elle est si simple & si uniforme, que plusieurs personnes la préfereront à la précédente: je pense du moins qu'en bien des rencontres on la mettra en pratique, quand on ne sera pas pressé; car elle ne céde à l'autre qu'en ce qu'elle est un peu moins prompte.

§. VII.

Changer l'Ordre-de bataille en trois Colomnes de l'autre bord.

JUsques ici nous avons changé l'Ordre-de bataille en trois Colomnes, de telle maniere que les Colomnes étoient sur la ligne du plus-prés, que l'Armée occupoit dans l'Ordre-de bataille. Il faut à présent que les trois Colomnes soient sur l'autre ligne du plus-prés.

Planc. 69. Soit donc l'Armée A F rangée en ligne-de combat bas-bord ; pour la mettre sur trois Colomnes stribord, la tête A revirera, & tout le reste de l'Armée suivra par la contre-marche : puis quand la tête C venant au point G, se trouvera par le travers de la tête A qui sera au point H, la tête C revirera, & le reste de l'Armée suivra par la contre-marche. Enfin quand la tête E sera au point I, par le travers des deux autres qui seront aux points L, M, la tête E revirera aussi avec son Escadre par la contre-marche, & l'Armée sera rangée comme on le souhaitoit sur les Colomnes M P, L O, I N.

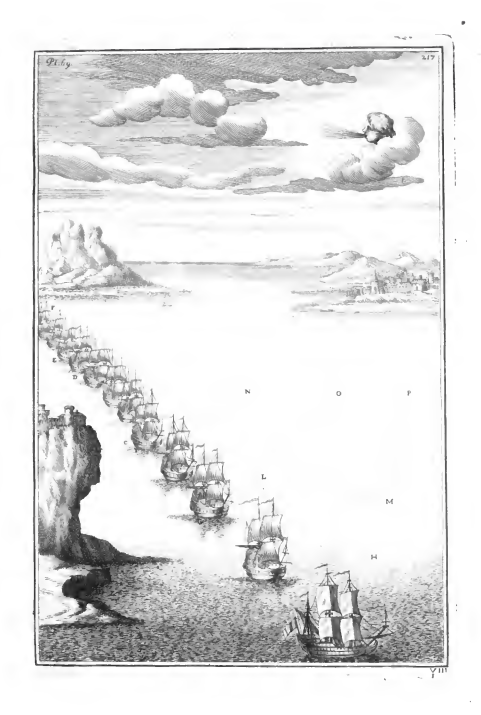
Remarque 1.

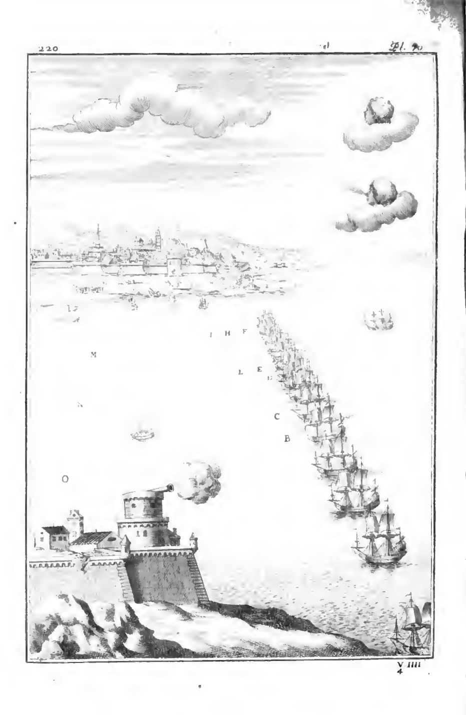
Avantages de cette Evolution. La distance des Colomnes sera tres-exacte ; car puisque l'angle G A H est de quatre rumbs, & que les lignes G A H sont égales à la longueur d'une Colomne A B, la ligne G H sera la distance réguliere des Colomnes, comme nous l'avons démontré plus haut. Au reste cette Evolution est tres-prompte, ne demandant que le temps nécessaire au Vaisseau A, pour parcourir la ligne A P un peu plus longue que la moitié de l'Armée : elle est tres-simple, & tres-uniforme, puisqu'il ne faut nulle autre maneuvre, que revirer chacun dans les eaux de la tête de son Escadre, & pour ce qui est des lieux où les têtes C, E doivent revirer, ils sont si nettement déterminez qu'il n'est pas possible de s'y méprendre.

Remarque 2.

On pourroit donner des voyes pour changer en même temps l'arrangement des Escadres ; mais parceque quelques-unes seroient trop embarrassées, nous croions qu'on peut recourir aux précédenres, & faire ensuite revirer les Colomnes par la contre-marche comme nous dirons plus bas.

Remarque


Pl. 69.
217
F
E
D
C
N
O
P
L
M
H
VIII


I H F
M
L E D
C
B
O

Remarque 3.

Si c'eſt le changement du vent qui oblige le Général de mettre ſon Armée ſur trois Colomnes d'un autre bord, il peut y avoir deux cas. *Quand le vent change*

Premier cas.

Si la tête A ſe trouve ſous-le vent du reſte de l'Armée, elle viendra au plus-prés, & on ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux : puis quand la moitié de l'Armée aura paſſé le point A, on la mettra ſur trois Colomnes par l'Evolution précédente, ou par celle que nous avons donné au commencement du §. IV. Planc. 70.

Second cas.

Si aprés le changement du vent, la tête A étoit ſi fort au-vent que le reſte de l'Armée ne pût pas ſe mettre dans ſes eaux : on renverſeroit l'Ordre des têtes & des queuës, & on prendroit la queuë F pour la tête de l'Armée.

Remarque 4.

Si dans ce ſecond cas on ne vouloit pas renverſer l'Ordre des têtes, & des queuës, on pourroit recourir à la maniere ſuivante.

Soit l'Armée A B en ligne-de combat du vent C, & que le vent ſe change en D en venant de deux rumbs de l'Avant. La queuë F courra largue de quatre rumbs bas-bord, & ſon Eſcadre ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux : le reſte de l'Armée mettra en pane. Puis quand la queuë F étant au point H aura mis par ſon travers la queuë D, celle-ci courra comme la queuë F, & ſon Eſcadre ſuivra de même, juſques à ce que les queuës F, D viennent aux points I, L, où elles trouveront la queuë B par leur travers : alors la queuë B courra comme les deux autres, & quand ſon Eſcadre ſe ſera mis dans ſes eaux, l'Armée ſera ſur les Colomnes BO, LN, IM.

Remarque 5.

Quand l'angle AFM eſt de huit rumbs, les trois queuës courent en même temps largue de quatre rumbs ; mais ſi l'angle AFM eſt de plus de huit rumbs, la queuë B court avant les deux autres. Pour ce qui eſt de la diſtance des Colomnes, elle eſt à peu prés exacte.

§. VIII.

Changer l'Ordre-de bataille en Ordre-de retraite.

Planc. 71. SOit l'Armée DF rangée en ligne-de combat; pour la mettre en Ordre-de retraite, la tête D arrivera de quatre rumbs courant ſur la ligne DE, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux, juſques à ce que le milieu de l'Armée ſoit au point D.

Remarque 1.

Quand le vent change. Si le Général eſt obligé de mettre ſon Armée dans l'Ordre-de retraite, parceque le vent à changé, on pourra commencer par rétablir l'Ordre-de bataille, pour le changer aprés en Ordre-de retraite comme nous venons de dire. Cette maniere eſt un peu longue; mais ſouvent il faudra prendre ce parti, pour amuſer l'ennemi, & ne lui pas ſi-tôt faire connoître le deſſein qu'on a de fuïr.

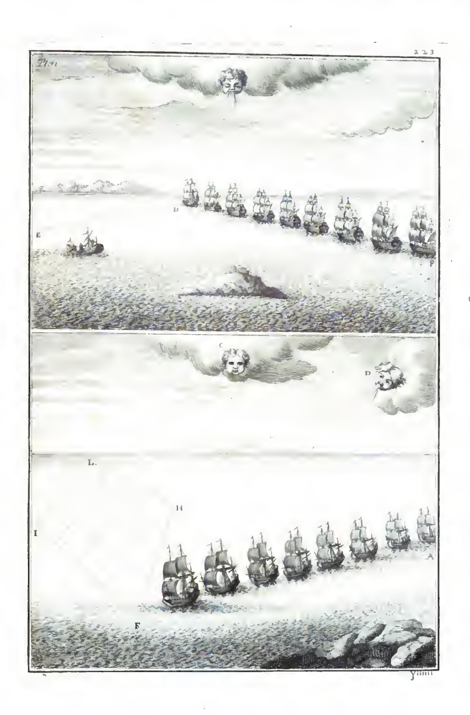
Remarque 2.

Figur. 2. Pour faire la même Evolution d'une maniere plus courte, quand le vent ſaute de C en D: le Vaiſſeau F qui eſt ſous-le vent courra largue de quatre rumbs ſtribord ſur la ligne FI. Puis quand la moitié de l'Armée ſera ſur la ligne FI, cette moitié viendra au plus-prés, & le reſte ſe mettra dans les eaux du Vaiſſeau qui courra ſur la ligne FH, & bien-tôt l'Armée ſe trouvera ſur l'angle obtus FHL, comme on le demandoit.

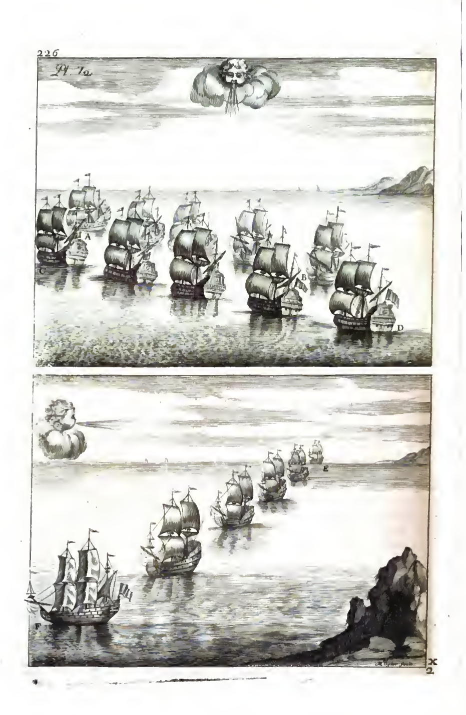
Remarque 3.

Nous commençons l'Evolution par le Vaiſſeau F qui eſt ſous-le vent, parceque quelquefois l'Armée ne pourroit pas ſe mettre dans les eaux de la tête A ſi elle étoit au-vent, & d'ailleurs dans l'Ordre-de retraite on ne cherche pas de tenir le vent. Au reſte cette maniere eſt tres-ſimple, & tres-exacte; elle eſt générale, & ne demande que le temps néceſſaire au Vaiſſeau F, pour parcourir les lignes FI, FL, ou la longueur de l'Armée.

SECTION


Pl.71
B
E
F
C
D
L.
H
I
A
F


Digitized by Google



X
2

SECTION SECONDE.

Changer le premier Ordre-de marche.

§. I.

Changer le premier Ordre-de marche en ligne-de combat.

Soit l'Armée AB rangée sur le premier Ordre-de marche stri- Planc. 72.
bord ; pour la mettre en Ordre-de bataille, tous les Vaisseaux viendront au-vent stribord, & l'Armée se trouvera sur la ligne CD en ligne-de combat.

Remarque 1.

Si on veut que l'Armée se mette en ligne-de combat bas-bord; Figur. II
aprés qu'on sera venu au-vent sur la ligne FE, la tête F revirera, & le reste suivra par la contre-marche.

Remarque 2.

Si le vent change, on rétablira l'Armée sur l'Ordre-de bataille, Quant le vent changé
comme nous l'avons expliqué dans la Partie précédente.

§. II.

Changer le premier Ordre-de marche avec les autres Ordres.

Les mêmes régles que nous avons donné pour changer l'Ordre-de bataille avec les autres, servent pour le premier Ordre-de marche, qui ne différe de la ligne-de combat, que par la route que les Vaisseaux tiennent. Il est vrai que les régles que nous donnons pour l'Ordre-de bataille, supposent que les Vaisseaux portent au plus-prés surquoi ils sont rangez ; mais il sera aisé de suppléer cette circonstance, & je craindrois de fatiguer mon Lecteur, si pour une chose si légére je repétois ici tout ce que nous venons de dire dans la Section précédente.

SECTION TROISIE'ME.

Changer le second Ordre-de marche.

§. I.

Changer le second Ordre-de marche en Ordre-de bataille.

Planc. 73. SOit l'Armée AF rangée sur la perpendiculaire du-vent ; on la mettra en ligne-de combat, si la tête A vient au-vent stribord, & que le reste de l'Armée se mette successivement dans ses eaux.

Remarque 1.

Si on veut que le Vaisseau A fasse la tête de l'Armée, & que neanmoins l'Armée se mette en ligne-de combat bas-bord : la tête A ne viendra pas d'abord au plus-prés bas-bord, de peur de tomber sur les Vaisseaux suivans ; mais elle courra quelque temps au plus-prés stribord, & ensuite elle revirera au point I, & toute l'Armée y fera la même maneuvre par la contre-marche.

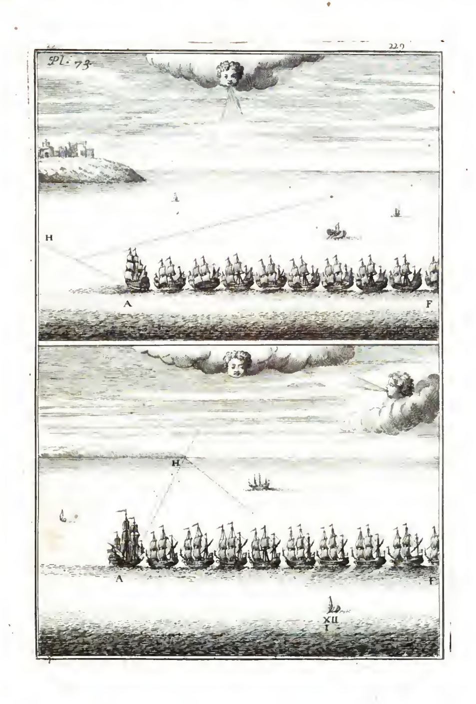
Remarque 2.

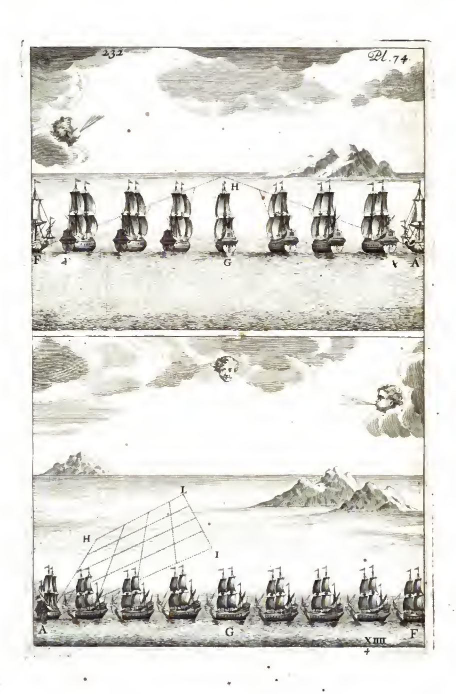
Figure 1. *Quand le vent change.* Si c'est le changement du vent, qui oblige l'Armée de se mettre en ligne-de combat : la tête A qui est sous-le vent, viendra au plus-prés, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux. Si la tête A ne peut pas d'abord courir au plus-prés du bord qui convient, elle courra quelque temps sur l'autre, & elle revitera ensuite par la contre-marche comme dans l'Evolution précédente.

Remarque 3.

Quand la tête A est si fort au-vent, que le reste de l'Armée ne peut pas gagner ses eaux : il faut renverser l'ordre des queuës & des têtes, & faire venir au-vent la queuë F à la place de la tête A. Si on vouloit absolument mettre le Vaisseau A à la tête, il faudroit que le Vaisseau F courût largue de quatre rumbs, & que le reste de l'Armée se mît successivement dans ses eaux : mais de cette maniere on tomberoit beaucoup sous-le vent, & il vaudroit beaucoup mieux que la queuë F mît en pane, & que le reste de l'Armée arrivât, pour se mettre à son égard dans la ligne du plus-prés, comme nous avons dit en rétablissant la ligne-de combat, quand le vent vient un peu de l'Avant.

§. II.


Pl. 73.
H
A
F
H
A
F
XII
I


232
Pl. 74.
H
F
G
A
L
H
I
A
G
XIIII
F

§. II.

Changer le second Ordre-de marche avec le troisiéme.

POur faire passer l'Armée AF dans le troisiéme Ordre-de marche ; les Aîles A, F mettront en pane, & les autres Vaisseaux feront vent-arriere, pour venir successivement se mettre en pane sur les lignes du plus-prés HA, HF. Planc.74.

Remarque 1.

Cette Evolution est tres-prompte, & elle sera également exacte si les Vaisseaux se tiennent sur des lignes paralleles à la ligne AF, jusques à ce qu'ils mettent en pane sur les lignes HA, HF.

Remarque 2.

Si c'est le vent qui en changeant oblige l'Armée AF de passer au troisiéme Ordre-de marche : la tête A qui est sous-le vent viendra au plus-prés, & le reste de l'Armée suivra dans ses eaux. Puis quand la moitié de l'Armée sera sur la ligne AI, la partie AI arrivera de quatre rumbs, & le reste se mettra successivement dans les eaux du Général, qui courra sur la ligne AH. Ainsi l'Armée sera bien-tôt sur l'angle obtus AHL, comme on le souhaitoit. Figur. 1. *Quand le vent change*

Remarque 3.

Si l'angle FAI est moindre que de quatre rumbs, la tête A courra au plus-prés de l'autre bord ; mais si on vouloit que la partie AG fût à la droite du Général, ou sur la ligne du plus-prés stribord ; la tête A courroit quelque temps largue stribord avant que de venir au plus-prés ; ce qui lui donneroit lieu de courir au plus-prés stribord, sans tomber sur les Vaisseaux suivans.

§. III.

Changer le second Ordre-de marche avec le quatriéme.

ON commencera par faire passer l'Armée du second Ordre au troisiéme, & du troisiéme elle passera au quatriéme comme nous dirons plus bas.

§. IV.

Changer le ſecond Ordre-de marche en trois Colomnes.

Planc. 75. SI on veut mettre l'Armée AF en trois Colomnes; la tête A viendra au plus-prés ſtribord, & le reſte de l'Armée ſe mettra ſucceſſivement dans ſes eaux. Puis quand la moitié de l'Armée aura paſsé le point A, la tête A qui ſera au point I revirera, & le reſte de l'Armée ſuivra par la contre-marche, juſques à ce que la tête C venant au point H, ſe trouvera par le travers de la tête A qui ſera au point L; alors la tête C revirera auſſi, & le reſte de l'Armée ſuivra par la contre-marche. Enfin quand la tête E ſera au point S par le travers des deux autres, qui ſeront aux points M, N, elle revirera, & le reſte de ſon Eſcadre s'étant mis dans ſes eaux, achevera l'Evolution, & on verra l'Armée ſur les trois Colomnes NO, MP, SR.

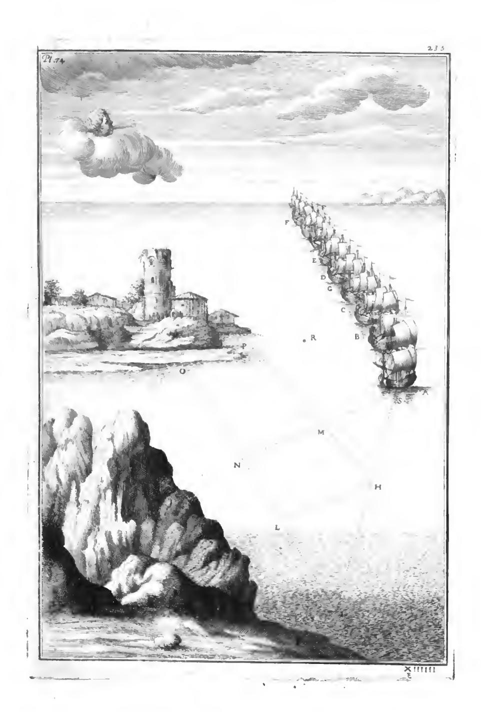
Remarque 1.

Si on vouloit que les Colomnes fuſſent rangées ſur le plus-prés ſtribord, en conſervant toûjours l'avantage du vent à l'Eſcadre AB; la tête A courroit quelque temps au plus-prés ſtribord, & revireroit enſuite au plus-prés bas-bord, & courroit juſques à ce que la moitié de l'Armée eût reviré; aprés quoi elle revireroit une ſeconde fois pour achever l'Evolution comme la précédente.

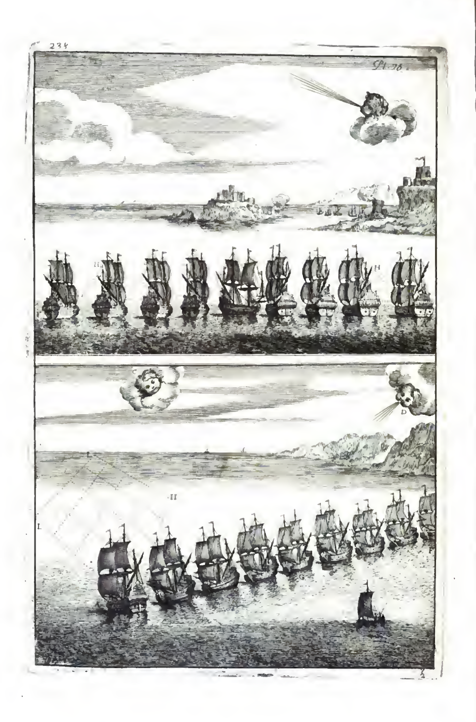
Remarque 2.

Quand le vent change Si on met l'Armée ſur trois Colomnes parceque le vent change. 1. Quand la tête A ne ſera pas ſi fort au-vent du reſte de l'Armée, qu'on ne puiſſe venir dans ſes eaux, l'Evolution ſe fera comme ſi le vent n'avoit pas changé. 2. Si l'Armée ne peut pas ſe mettre dans les eaux de la tête A, il faudra renverſer l'ordre des têtes & des queuës, & prendre la queuë F pour la tête A: ou on fera l'Evolution à contreſens, c'eſt-à-dire que les queuës courront largue de quatre rumbs, dans le même ordre que les têtes couroient au plus-prés.

§. V.


Pl. 74
F
E
D
G
C
B
R
P
O
A
S
M
N
H
L




Pl. 26.

§. V.

Changer le second Ordre-de marche en Ordre-de retraite.

AFin que l'Armée AF passe du second Ordre-de marche à l'Ordre-de retraite : le Général G mettra en pane, & le reste de l'Armée fera vent-arriere, pour se mettre successivement en pane sur les lignes GH, qui sont les deux lignes du plus-prés. Planc. 76.

Remarque 1.

L'Evolution sera exacte, si les Vaisseaux se tiennent sur des lignes paralleles à AF, jusques à ce qu'ils soient en pane sur les lignes GH. Il est vrai que les Vaisseaux seront un peu plus éloignez les uns des autres, quand on les aura postez sur les lignes GH ; mais je pense que les choses n'en iront pas moins bien, & en tout cas on pourra sans peine resserrer l'Armée aprés l'Evolution.

Remarque 2.

Si c'est un changement de vent qui oblige l'Armée de se mettre en Ordre-de retraite : le Vaisseau A qui est sous-le vent, courra largue de quatre rumbs stribord, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux, jusques à ce que le Général G soit au point A ; alors la partie AG de l'Armée qui sera sur AI, viendra au plus-prés, & le reste continuera de se mettre dans les eaux du Général, jusques à ce que l'Armée soit sur l'angle obtus AHL en Ordre-de retraite. On fera la même chose pour le Vaisseau F, s'il est sous-le vent de l'Armée. Figur. 2. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

On pourra donc poster la partie AG de l'Armée à droit, ou à gauche du Général, de quelque maniere que le vent change : en faisant courir le Vaisseau A au plus-prés du bord qu'on voudra donner à la partie AG ; ou en faisant courir le Vaisseau F du bord opposé. Si l'angle HAF est moindre que de quatre rumbs, le Vaisseau G courra quelque temps sur la ligne AI, avec les Vaisseaux qui le précédent, avant que de venir au plus-prés. Cette Evolution est la même que celle qu'on a donné pour l'Ordre-de bataille, où nous aurions renvoié le Lecteur si nous n'avions eu peur de lui faire quelque peine.

SECTION QUATRIE'ME.

Changer le troisiéme Ordre-de marche.

I.

Changer le troisiéme Ordre-de marche en ligne-de combat.

Planc. 77. Soit l'Armée AGF qu'on veut ranger en ligne-de combat bas-bord ; la partie AG viendra au plus-prés bas-bord, & le reste courant largue de quatre rumbs, se mettra successivement dans ses eaux au point G.

Remarque 1.

On feroit la même chose pour la partie GF, si on vouloit mettre l'Armée sur la ligne-de combat stribord. Cette Evolution est tres-simple, mais elle suppose qu'on est tres-indifferent pour l'ordre des têtes, & des queuës. Car si l'Armée vient au plus-prés stribord, le Vaisseau F fera la tête de l'Armée, dont il auroit fait la queuë, si elle s'étoit mis en ligne-de combat bas-bord.

Remarque 2.

Autre maniere. Si on veut que l'Armée se range en ligne-de combat stribord, & que neanmoins le Vaisseau A fasse la tête de l'Armée : la partie AG viendra au plus-prés bas-bord, & le reste de l'Armée suivra dans ses eaux. Puis le Vaisseau A aiant couru quelque temps pour prendre un peu d'aire revireta, & toute l'Armée fera la même chose par la contre-marche.

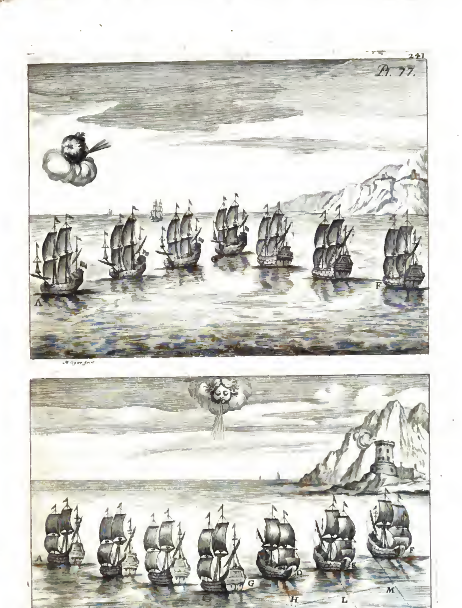
Remarque 3.

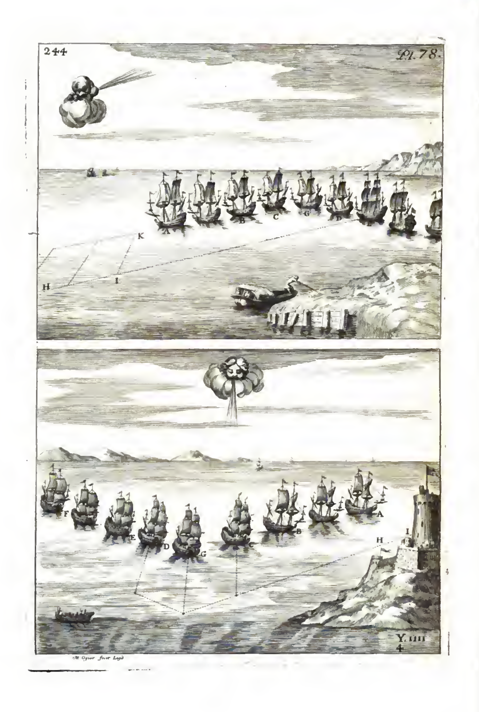
Figur. 2. Autre maniere. L'Evolution seroit plus prompte, si quand la partie AG de l'Armée est venu au plus-prés, le reste de l'Armée faisoit vent-arriere, prenant un peu au-vent du côté du Général G, pour se mettre successivement dans ses eaux : mais de bonnes raisons me font préferer la maniere précédente. Car cette seconde maniere est sujette à beaucoup d'irrégularité & de confusion, n'y aiant rien qui détermine le rumb par où les Vaisseaux GF doivent se rendre sur la ligne GI : d'ailleurs quand la partie GA de l'Armée est venuë au plus-prés, on a les mêmes avantages que si on étoit entierement en ligne, soit pour disputer le vent, soit pour éviter l'ennemi, ou pour le forcer au combat : ainsi on ne sera pas fâché d'employer un peu plus de temps à achever l'Evolution, pour la faire par des voyes plus simples, plus exactes, & plus uniformes.

Remarque 4.

Autre maniere. Je pense qu'on approuvera beaucoup moins la méthode que de tres-habiles gens ont proposée. Ils veulent que quand la partie AG de l'Armée est venuë au-vent, le Vaisseau D imagine le point H au rumb & à

la


Pl. 77.
A
F
A
G
D
E
F
H
L
M
I


244
Pl. 78.
K
H
I
A
B
C
G
D
F
E
D
G
C
B
A
H
I
Y. iiii
4

la distance qui convient, & qu'il lui donne chasse ; que les Vaisseaux E, F donnent de même chasse aux points imaginaires L, M. Mais outre l'impossibilité de fixer si bien ces points imaginaires qu'on les puisse relever, outre la longueur réelle de l'operation, on voit sans peine que cette méthode exposeroit l'Armée à mille accidens, que la moindre bévûë feroit naître parmi les Vaisseaux les mieux disciplinez, & il ne faudroit qu'une méprise d'un seul Vaisseau, pour rendre l'Evolution irréguliere, ou d'une longueur insupportable.

§. II.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Escadres.

I.

Mettre une des Ailes au milieu, & l'autre à l'Avant-garde.

SI on veut que l'Escadre AB soit au milieu, & l'Escadre EF à l'Avant-garde : Les Escadres AB, CD mettront en pane, la tête E courra au plus-prés, & son Escadre suivra dans ses eaux, jusques à ce qu'étant sur la ligne HI, elle puisse arriver vent-arriere sur KL, où elle remettra de nouveau au plus-prés, & le reste de l'Armée viendra dans ses eaux. Planc. 78.

II.

Mettre une Aile au milieu, & l'autre à l'Arriere-garde.

Si on veut que l'Escadre AB soit au milieu, & l'Escadre CD à l'Avant-garde ; L'Escadre AB mettra en pane, & l'Escadre EF courra par les lignes EGC pour la joindre, tandis que l'Escadre CD aiant couru la longueur d'un cable vent-arriere, portera au plus-prés du côté de l'Escadre AB, pour occuper HI où elle mettra en pane, jusques à ce que le reste de l'Armée ait arrivé dans ses eaux. Figur. 2.

Remarque.

On pourroit faire la même chose de plusieurs autres manieres ; dont quelques-unes paroîtront d'abord plus courtes ; mais la chose n'est pas assez importante pour m'y arrêter d'avantage.

III.

Mettre l'Escadre du milieu à l'Avant-garde, & mettre au milieu l'Escadre qui devroit faire l'Arriere-garde.

Planc. 79. Si on veut ranger l'Armée sur le plus-prés du bord sur quoi l'Escadre AB est rangée ; mais qu'il faille que l'Escadre CD en fasse l'Avant-garde, & l'Escadre AB l'Arriere-garde. Les Escadres CD, EF mettront en pane, la queuë B courra au plus-prés & son Escadre suivra dans ses eaux, jusques à ce qu'elle puisse arriver dans les eaux des deux autres Escadres ; car celles-ci auront fait servir pour se ranger sur la ligne AB, aprés que le Vaisseau A aura passé le point B.

Remarque.

On voit clairement que l'Escadre AB devroit faire l'Avant-garde de l'Armée, parce qu'on la range sur le plus-prés, sur quoi l'Escadre AB est rangée : ainsi on appliquera la même régle à l'Escadre EF, si on range l'Armée de l'autre bord.

IV.

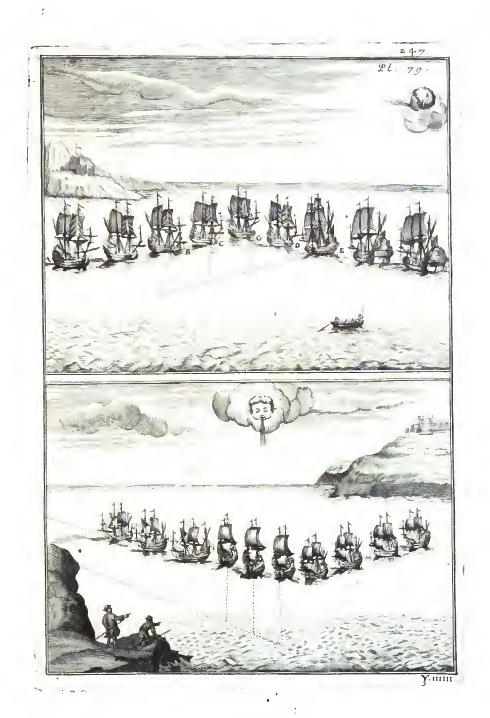
Mettre l'Escadre du milieu à l'Arriere-garde, & mettre au milieu celle qui devroit faire l'Arriere-garde.

Figure 2. Si on veut que l'Escadre CD soit à l'Arriere-garde, & l'Escadre EF au milieu. L'Escadre CD courra vent-arriere la longueur d'un cable pour se ranger sur ML, où elle viendra au-vent de quatre rumbs du côté de l'Escadre EF, pour occuper MI & y mettre en pane. Cependant l'Escadre AB aiant mis en pane, pour donner le temps à l'Escadre EF de la joindre, fera servir avec elle pour courir au plus-prés sur quoi elle est rangée, jusques à ce qu'elles puissent arriver l'une & l'autre dans les eaux de l'Escadre CD.

Remarque.

On voit de même que l'Escadre EF seroit à l'Arriere-garde, si on faisoit l'Evolution sans toucher à l'arrangement des Escadres : on pourra donc aussi appliquer la même régle à l'Escadre EF, si on veut ranger l'Armée sur le plus-prés sur quoi elle se trouve : & par conséquent on a tous les cas qui peuvent se présenter.

§. III.


Pl. 79.
A
B
C
G
D
E


250
Pl. 80
D
C
L
F
G
A
D
F
A
G
M
L
Z 2

§. III.

Faire la même Evolution quand le vent change.

SI l'Armée AGF est obligée de passer à l'Ordre-de bataille, parceque le vent saute de C à D : le Vaisseau A qui est sous-le vent de l'Armée, vient au plus-prés sur la ligne AL du bord qui convient, & le reste de l'Armée se met successivement dans ses eaux. Planc. 80.

Remarque 1.

Si l'angle GAL ne contenoit pas du moins quatre rumbs, le Vaisseau A courroit quelque temps largue, avant que de venir au plus-prés, afin de ne pas tomber sur les Vaisseaux AG. Au reste cette Evolution est assez longue, puisqu'elle demande tout le temps qui est nécessaire au Vaisseau A pour parcourir une ligne égale à la longueur de l'Armée ; neanmoins nous la préferons à d'autres qu'on pourroit donner, parce qu'elles ne seroient ni si simples, ni si exactes, ni si uniformes que celle-ci.

Remarque 2.

Quand le vent ne change pas beaucoup, la partie AG se rétablit dans la ligne du plus-prés, & le reste de l'Armée fait la même maneuvre que le Vaisseau G. Puis quand la partie AG se trouve sur ML qui fait la ligne du plus-prés pour le vent D, on achéve l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé, en faisant venir au-vent la partie AG qui est sur ML, & mettant successivement dans ses eaux le reste de l'Armée qui est sur MN. Pour ne pas rendre la chose impossible, il faut que le Vaisseau G de l'Armée ne soit pas si fort au-vent, que la partie GF ne puisse se mettre dans ses eaux. Figur. 2. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Si le Vaisseau G est si fort au-vent que les Vaisseaux GF ne puissent pas se mettre dans ses eaux ; il faudra rétablir les Vaisseaux GF dans la ligne du plus-prés : & achever ensuite l'Evolution comme dans les maniéres précédentes. Tout cela suppose qu'on veut absolument mettre le Vaisseau A à la tête de l'Armée. *Autre maniere.*

§. IV.

Changer le troisiéme Ordre-de marche avec le second.

Planc. 81. SI on veut faire passer l'Armée AGF du troisiéme Ordre-de marche au second : une des Aîles A courra sur la perpendiculaire du vent, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux.

Remarque 1.

On pourra indifferemment commencer l'Evolution par l'Aîle A, ou par l'Aîle F, si des circonstances particulieres ne déterminent pas l'une ou l'autre : comme par exemple, si en commençant par une des deux on portoit mieux à la route, on s'éloignoit plus des dangers &c.

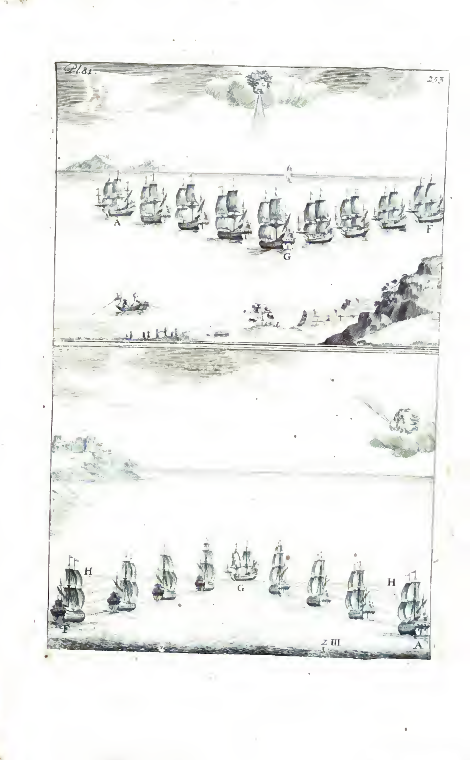
Remarque 2.

Figure 2. Autre maniere. Comme l'Evolution précédente est fort longue, on pourra la faire d'une autre maniere, en mettant le Vaisseau du milieu G en pane, & faisant courir le reste de l'Armée vent-arriere, pour se mettre successivement en pane sur la perpendiculaire du vent HGH. Afin d'éviter toute confusion, les Vaisseaux GA, GF se tiendront sur des lignes paralleles aux lignes GA, GF, jusques à ce qu'ils soient sur la ligne HGH. Les distances seront un peu moindres sur la ligne HGH; mais nous avons déja remarqué que les choses n'en iront pas plus mal; parceque les distances des Vaisseaux se doivent prendre par rapport au lit du vent, ou par rapport aux lignes qu'ils décrivent quand ils courent vent-arriere.

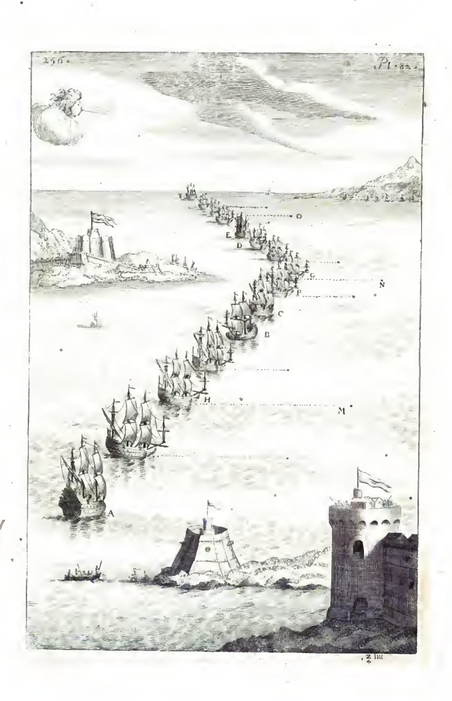
Remarque 3.

Quand le vent change. Si on est obligé de faire l'Evolution présente, parceque le vent change, la chose n'en sera pas plus difficile : car il faudra que l'Aîle de l'Armée qui se trouvera sous-le vent, coure sur la perpendiculaire du vent, & que le reste de l'Armée se mette dans ses eaux. On pourra aussi mettre en pane le Vaisseau de l'Armée qui est plus sous-le vent, & faire courir les autres vent-arriere, pour les poster à son égard dans la perpendiculaire du vent ; mais il faudroit pour cela que le vent ne changeât gueres.

§. V.



Pl. 81.
243
A
F
G
H
G
H
F
Z III
A



256.
Pl. 82.
O
E
D
G
N
P
C
B
H
M
A

§. V.

Changer le troisiéme Ordre-de marche avec le quatriéme.

QUand on voudra mettre l'Armée AGF sur six Colonnes : les Commandans H, G, I feront vent-arriere, & leurs Matelots suivront à droit & à gauche un peu de l'arriere, & les Vaisseaux qui sont à la droite de chaque Commandant, se mettront successivement dans les eaux du Matelot qui est à sa droite, & de même les Vaisseaux qui sont à la gauche de chaque Commandant se mettront dans les eaux du Matelot qui est à sa gauche. Ainsi les Vaisseaux AH, se mettront dans les eaux du Matelot qui est à la droite du Commandant H, & les Vaisseaux HB se mettront dans les eaux du Matelot qui est à sa gauche. Planc. 82.

Remarque 1.

Les Commandans observeront avec soin de se tenir entre eux au rumb de vent qui convient, parce qu'il régle tout l'Ordre : les autres Vaisseaux n'auront qu'à suivre à la file, pour faire l'Evolution avec toute l'exactitude qu'on peut souhaiter, & en fort peu de temps, puisqu'on n'emploiera que le temps nécessaire au Vaisseau A pour parcourir la sixiéme partie de l'Armée.

Remarque 2.

Si c'est le vent qui par son changement oblige l'Armée de se ranger sur six Colomnes : il faut premierement rétablir le troisiéme Ordre, & ensuite faire l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé : car toutes les autres manieres seroient également indéterminées, & difficiles. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

Si le vent change fort peu, on poutra faire l'Evolution, comme s'il n'avoit point changé ; mais alors les Vaisseaux qui sont trop sous-le vent mettront quelque temps en pane, jusques à ce que ceux qui les précédent, leur aient donné lieu de se mettre dans leurs eaux. Par exemple, si les Vaisseaux BH ne peuvent plus courir sur la ligne BH, pour se poster dans les eaux du Matelot qui est à la droite du Commandant H, ils mettront en pane, jusques à ce que ce Matelot qui fait vent-arriere, soit un peu sous-le vent. *Autre maniere.*

Remarque 4.

Cette derniere méthode paroît peu exacte dans la ſpéculation ; mais elle n'eſt pas moins bonne dans la pratique : il n'eſt rien de plus aisé que de mettre en pane, & de faire ſervir un moment aprés, & par conséquent les Vaiſſeaux qui ſeront trop ſous-le vent gagneront leur poſte avec autant de facilité, que ceux qui n'ont qu'à aller à la file dans les eaux les uns des autres.

Remarque 5.

Autre maniere. Planc. 83.

Si on aime mieux rétablir le troiſiéme Ordre-de marche, il faut avoir recours à l'Evolution que nous avons indiqué dans la troiſiéme Partie, & que nous allons mettre un peu plus au long. Soit donc l'Armée A F G rangée dans le troiſiéme Ordre-de marche du vent C, & que le vent ſaute à D ; le Vaiſſeau A mettra en pane, & les autres feront vent-arriere pour venir ſe mettre ſucceſſivement ſur les lignes A I L, qui ſont les deux lignes du plus-prés pour le vent D.

Remarque 6.

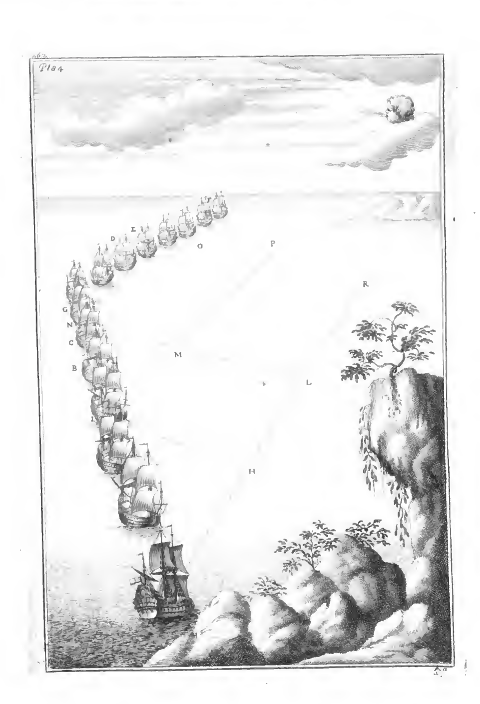
Afin que les Vaiſſeaux A G ſoient avec leurs diſtances naturelles ſur la ligne A I, il faut que les angles A G I, A I G ſoient égaux, & ils ſeront en effet égaux, ſi le vent change de quatre rumbs, & que la ligne G I ſoit le lit du vent D. Si le vent change plus de quatre rumbs, on prendra un peu du côté du Vaiſſeau A, & ſi le vent change moins de quatre rumbs, on prendra un peu du côté opposé au Vaiſſeau A. Pour les Vaiſſeaux qui ſont ſur G F, ils courront comme le Vaiſſeau G, juſques à ce que celui-ci ſoit en pane ſur le point I, alors les Vaiſſeaux G F prendront quatre rumbs du côté opposé au Vaiſſeau A, & ils ſe rendront ſur la ligne I L, où ils ſe trouveront avec les diſtances requiſes.

Remarque 7.

Cette Evolution eſt aſſez exacte, & on en doit toûjours uſer pour rétablir le troiſiéme Ordre, quand le temps ne permet pas d'avoir recours à celle que nous avons donné plus haut, ou quand le vent ne change qu'environ de quatre rumbs.

§. VI.


Pl. 83.
259
F
L
G
I
A
M. Ogier fecit Lugd.


P184
D
E
F
O
P
R
G
N
C
M
B
L
I
H

§. VI.

Changer le troisiéme Ordre-de marche en trois Colomnes.

Soit l'Armée A G F qu'on veut mettre sur trois Colomnes : la tête A de l'Escadre A B court au plus-prés stribord, & le reste de l'Armée vient se mettre successivement dans ses eaux. Puis quand la tête C de l'Escadre C D se trouve au point I, par le travers de la tête A qui est au point H, alors la tête C revire & le reste de l'Armée suit dans ses eaux. Enfin quand la tête E de l'Escadre E F se trouve au point N, par le travers des deux autres têtes qui sont aux points M, L, alors la tête E revire aussi, & quand son Escadre s'est mis dans ses eaux, l'Armée est rangée sur les trois Colomnes L R, M P, N O. Planc. 84.

Remarque 1.

On suppose trois choses pour cette Evolution. 1. Que l'Escadre A B doit faire la Colomne du-vent. 2. Que les Colomnes doivent être rangées sur le plus-prés stribord. 3. Que les Vaisseaux A, C, E doivent être à la tête des Colomnes. Au reste cette Evolution ne différe pas de celle que nous avons donné pour la ligne-de combat ; ainsi il faudra lui appliquer les réflexions que nous y avons faites.

Remarque 2.

Si c'est un changement de vent, qui nous oblige de mettre l'Armée sur trois Colomnes, & que le vent permette à l'Armée de gagner les eaux du Vaisseau A ; on pourra faire l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé, & si les distances ne se trouvent pas régulieres, on les corrigera ensuite. Quand on veut que l'Evolution soit exacte, le Vaisseau A court au plus-prés bas-bord, jusques à ce que la moitié de l'Armée soit dans ses eaux ; alors il revire de bord, & on achéve l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé. Si l'Armée ne peut pas gagner les eaux du Vaisseau A, on rétablit l'Ordre, ou on fait passer l'Armée dans l'Ordre-de bataille, qu'on met ensuite sur trois Colomnes, comme nous avons dit plus haut. *Quand le vent change.*

Remarque 3.

Planc. 85. *Autre maniere.* Quand les Colomnes doivent être rangées sur la ligne du plus-prés surquoi se trouve déja l'Escadre qui doit être au-vent; alors l'Escadre AB court au plus-prés stribord, & le reste de l'Armée suit dans ses eaux. Puis quand toute l'Escadre CD a passé le point G, l'Escadre AB qui se trouve sur HM, revire toute en même temps, & le reste de l'Armée continuë sa même route. Ensuite quand la tête C venant au point I, trouve la tête A par son travers au point L; alors l'Escadre CD qui est sur IT revire toute en même temps, & court comme l'Escadre AB, & quand l'Escadre EF continuant sa route a porté sa tête E au point M, l'Armée se trouve sur les Colomnes OP, NR, MS, comme on le souhaitoit.

Remarque 4.

Quand le vent change. Il sera aisé d'appliquer à cette seconde maniere les précautions que nous avons donné pour la précédente, quand le vent change; afin que l'Evolution se fasse avec toute l'exactitude qu'on peut desirer.

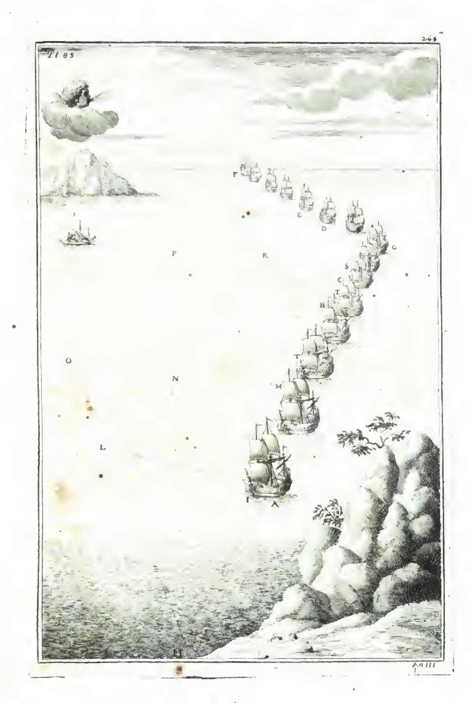
Remarque 5.

Quand on veut que l'Escadre EF soit au-vent, on lui applique ce que nous avons dit pour l'Escadre AB. S'il faut conserver en même temps l'ordre des têtes & des queües, on n'aura pas plus de difficulté; mais l'Armée ne pourra pas être tant au-vent: voici donc comment on s'y prendra. *Autre maniere.* Les deux Escadres AB, CD aiant occupé la ligne HG, comme nous avons dit dans la remarque 3. l'Escadre AB larguera toute en même temps de huit rumbs bas-bord, & le reste de l'Armée continuera de se mettre sur la ligne GH, jusques à ce que l'Escadre AB soit par le travers de l'Escadre CD, alors l'Escadre CD courra comme l'Escadre AB, jusques à ce qu'elles soient l'une & l'autre par le travers de l'Escadre EF, qui aura continué de se mettre sur la ligne GH. Ceci n'est rien autre chose que la seconde Evolution de ce §.

Remarque 6.

Ces trois manieres fournissent tous les cas qu'on peut rencontrer dans la pratique, soit que le vent change, soit que le vent ne change pas. Je ne pense pas qu'il soit nécessaire que j'entre dans un plus grand détail pour un Ordre qui n'est pas d'un grand usage.

§. VII.


Pl. 85
F
E
D
G
P
R
S
C
T
B
T
O
N
M
L
I
A
H
An III

Pl. 86



§. VII.

Changer le troisiéme Ordre-de marche en Ordre-de retraite.

SOit l'Armée AGF qu'on veut ranger en Ordre-de retraite. Le Vaisseau du milieu G mettra en pane, & le reste de l'Armée fera venr-arriere, pour venir se poster sur les deux lignes du plus-prés GI, à la droite & à la gauche du Vaisseau G. Planc. 86. I

Remarque 1.

L'Evolution sera fort réguliere si les Vaisseaux GA, GF ont soin de se tenir sur des lignes paralleles aux lignes GA, GF, jusques à ce qu'ils soient postez. Elle sera aussi tres-prompte, n'exigeant que le temps nécessaire au Vaisseau A pour parcourir la ligne AI.

Remarque 2.

On pourra faire la même Evolution d'une maniere plus exacte, & plus uniforme, & quasi aussi courte, si une des Aîles A court largue de quatre rumbs, du b rd opposé à celui sur quoi se trouve la partie AG, & que le reste de l'Armée se mette successivement dans ses eaux, jusques à ce que le Vaisseau G soit au point A. *Autre maniere.*

Remarque 3.

Si c'est le vent qui par son changement oblige le Général de mettre son Armée en Ordre-de retraite : on pourra comme dans les Evolutions précédentes, commencer par rétablir l'Ordre, & ensuite faire l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé. Mais si on veut faire les choses d'une maniere également exacte & uniforme : la queüe F qui est sous-le vent courra largue de quatre rumbs stribord, & le reste de l'Armée suivra dans ses eaux, jusques à ce que le Vaisseau G soit au point A : alors la partie GF de l'Armée qui sera sur FI viendra au plus-prés, & le reste s'étant mis dans les eaux du Vaisseau G, achevera de poster l'Armée sur l'angle obtus FHL. *Figure 2. Quand le vent change.*

Remarque 4.

L'Evolution précédente est tres-simple ; mais comme elle est un peu longue ; si le vent ne change pas beaucoup, il faudra faire l'Evolution, comme s'il n'avoit pas changé ; il sera ensuite facile de mettre sur la ligne du plus-prés la moitié de l'Armée qui n'y sera pas. *Autre maniere.*

SECTION CINQUIE'ME.

Changer le quatriéme Ordre-de marche.

§. I.

Changer le quatriéme Ordre-de marche avec le troisiéme.

Planc. 87. SOit l'Armée BAF sur six Colomnes : on la fera passer dans le troisiéme Ordre-de marche, si les Commandans B, A, F mettent en pane, & que les autres Vaisseaux fassent vent-arriere, pour se poster sur les lignes AB, AF.

Remarque 1.

Afin qu'on se range plus régulierement sur les lignes AB, AF, on prendra deux précautions. 1. Les Matelots des trois Commandans courront vent-arriere, & les autres Vaisseaux prendront deux rumbs au-vent du côté opposé à leur Commandant : c'est-à-dire que les Vaisseaux qui sont à la gauche de leur Commandant, prendront deux rumbs à droite : & ceux qui sont à sa droite, prendront deux rumbs à gauche. 2. Chaque Vaisseau tiendra ceux de sa Colomne, & ceux des autres Colomnes dans le même rumb, jusques à ce que les uns ou les autres soient postez.

Remarque 2.

Quand le vent change. Si l'Evolution se fait parceque le vent a changé, on commencera par rétablir l'Ordre, & on fera ensuite l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé. Quand le vent ne change pas de plus de six rumbs, on agira comme si le vent n'avoit pas changé, aprés que les trois Commandans se seront postez, comme il convient pour le vent qui est survenu.

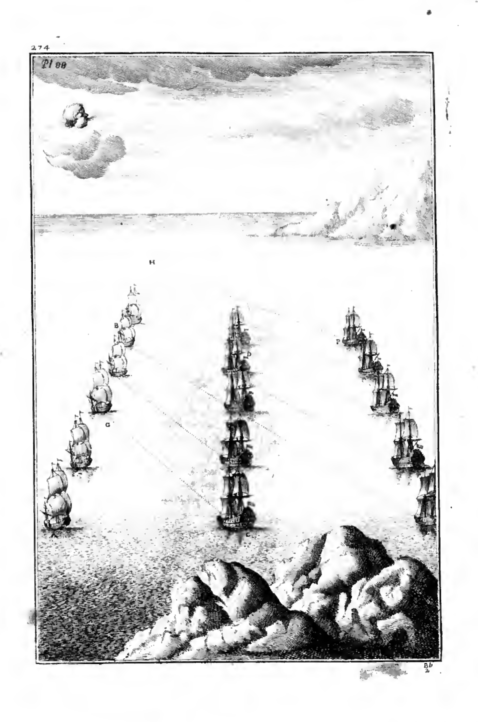
§. II.

Changer le quatriéme Ordre-de marche avec les autres Ordres.

ON commence par faire passer l'Armée dans le troisiéme Ordre-de marche ; aprés quoi on change ce troisiéme comme on le souhaite. Je conviens que la maneuvre sera de longue durée : mais toutes les autres qui se présentent sont impraticables.

SECTION


A
B
C
D
F


Pl 88
H
B
G
A
D
C
F

SECTION SIXIE'ME.

Changer le cinquiéme Ordre-de marche.

§. I.

Changer le cinquiéme Ordre-de marche en ligne-de combat de même bord.

SOit une Armée rangée sur les trois Colomnes AB, CD, EF, & qu'il faille la mettre en ligne-de combat stribord. L'Escadre AB courra au plus-prés stribord, & les deux autres aiant reviré toutes en même temps au plus-prés bas-bord, viendront l'une aprés l'autre se mettre dans ses eaux, où elles revireront au plus-prés stribord. Planc. 88.

Remarque 1.

L'Escadre CD ne coupera pas l'Escadre AB, parceque les lignes CG, GB sont égales, conformément aux régles des trois Colomnes : ainsi quand le Vaisseau C viendra au point G, le Vaisseau B y aura déja passé : d'ailleurs l'Escadre CD pourra un peu larguer si elle craint de couper la queuë B. Il faut dire la même chose de l'Escadre EF par rapport à l'Escadre CD. Les trois Escadres forceront de voiles, si elles veulent faire l'Evolution plus vîte ; mais si rien ne les presse, elles pourront la faire à petites voiles.

Remarque 2.

Cette maniere de mettre les trois Colomnes en ligne-de combat est la plus simple, la plus exacte, la plus courte, & la plus uniforme de toutes celles qu'on a proposées : neanmoins il peut y avoir des circonstances qui obligent le Général d'en choisir quelqu'autre de celles que nous allons donner, aprés avoir dit en peu de mots ce qu'il faut ajoûter à l'Evolution, quand on la fait parceque le vent change.

Remarque 3.

Quand le vent change de telle maniere que chaque Escadre peut se mettre dans les eaux de sa tête ; la tête de chaque Colomne vient au plus-prés, & le reste s'étant mis dans ses eaux, l'Armée se trouve en ligne-de combat, ou elle s'y met sans peine par l'Evolution précédente, comme si le vent n'avoit pas changé. *Quand le vent change.*

Planc. 89. Par exemple, ſuppoſons que l'Armée étoit ſur les trois Colomnes AB, CD, EF du vent C qui finit, laiſſant ſa place au vent D. La tête A courra au plus-prés le long de la ligne AI, & ſon Eſcadre ſe mettra dans ſes eaux; la tête C courra le long de la ligne CH, & la tête E le long de la ligne EG, & leurs Eſcadres ſe mettront de même dans leurs eaux; puis les Eſcadres CD, EF qui ſeront ſur les lignes CH, EG, aiant reviré toutes en même temps, ſe viendront mettre dans les eaux de l'Eſcadre AB, qui continuera de courir ſur la ligne AI.

Remarque 4.

Si le vent change de huit rumbs, les lignes AI, CH, EG feront une même ligne, & alors les Eſcadres CD, EF iront à petites voiles pour ne pas couper l'une l'Eſcadre AB, & l'autre l'Eſcadre CD. Mais ſi le vent changeoit de plus de huit rumbs, les têtes C, E ne courroient pas au plus-prés, mais elles largueroient autant qu'il ſeroit néceſſaire, pour ſe mettre dans les eaux de l'Eſcadre AB.

Remarque 5.

Quand le vent vient de l'avant de douze rumbs ou davantage; on ne fait que changer les amures & ſuivre la régle précédente. Mais s'il ne change pas de plus de ſix rumbs, les Colomnes ſe rétabliront chacune dans la ligne du plus-prés, & celle qui eſt ſous-le vent courra au plus-prés du bord ſur quoi elle étoit rangée avant le changement, & les deux autres largueront toutes en même temps autant qu'il ſera
Figur. 2. néceſſaire pour ſe mettre dans ſes eaux. Par exemple, l'Armée étoit ſur les trois Colomnes AB, CD, EF, du vent C qui a ſauté en D. L'Eſcadre AB ſe range ſur la ligne du plus-prés IB, & les deux autres ſur les lignes HD, GF; puis l'Eſcadre AB qui eſt ſur IB court au plus-prés, & les deux autres courant vent-arriere ſe mettent l'une aprés l'autre dans ſes eaux.

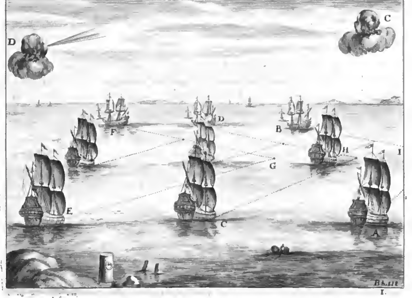
Remarque 6.

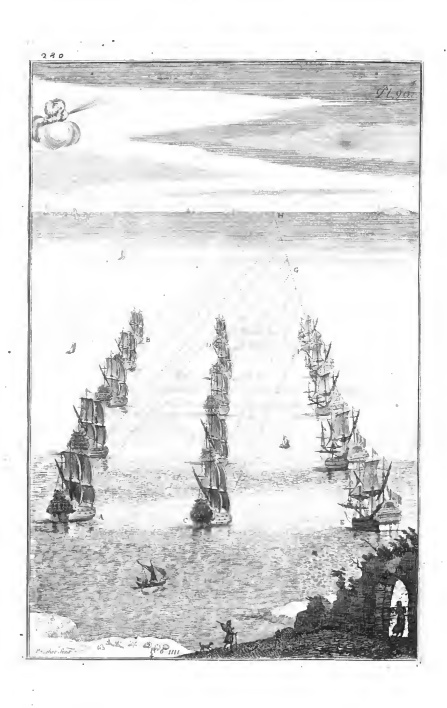
Quand le vent tournera de plus de ſix rumbs, & de moins de douze, on changera les amures, & on maneuvrera comme ſi le vent avoit tourné des rumbs qui lui manquent pour aller à douze. Ainſi quand le vent change de huit rumbs on change les amures, & on agit comme s'il avoit tourné de quatre rumbs.

§. II.

I B A H D G C F E

M Ogier fecit Lugd.




Pl. 90.
H
G
B
D
A
C
E

§. II.

Autre maniere de faire la même Evolution.

IL y a des circonstances qui obligent le Général de changer les trois Colomnes en ligne-de combat d'une autre maniere. L'Escadre EF met en pane, & les deux autres arrivant de six rumbs bas-bord viennent se poster l'une sur GF, l'autre sur GH. Planc. 96.

Remarque.

Cette maniere est tres-simple, & on s'en peut servir quand on n'a pas besoin de tenir le vent. Neanmoins afin de ne pas renverser l'ordre des têtes & des queuës, & afin que les Escadres conservent leur rang par rapport au vent, il faut que les Escadres AB, CD arrivent de deux rumbs stribord pour se mettre devant l'Escadre EF.

Exemple.

C'est ainsi qu'en usa l'Armée du Roi dans le combat de Bevesier l'an 1690. sous le commandement du Comte de Tourville Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France. *Combat de Bevesier l'an 1690.* Il y avoit plus de quinze jours qu'il poursuivoit l'Armée des Alliez, étalant les marées aprés eux, en attendant que le vent lui devînt favorable. Mais le 10. Juillet au point du jour, aiant vû que les ennemis qui étoient au-vent, se disposoient à lui donner bataille, il mit son Pavillon de combat. Son Armée étoit de soixante & dix Vaisseaux de ligne divisez en trois Escadres. Le Comte d'Estrées Vice-Amiral de France commandoit l'Escadre blanche & bleuë, & se trouvoit sous-le vent; le Comte de Chateaurenaud Lieutenant Général commandoit l'Escadre bleuë & étoit au-vent; le Comte de Tourville étoit au milieu avec l'Escadre blanche. Cette disposition obligea le Comte de Tourville de donner l'Avant-garde au Comte de Chateaurenaud, & l'Arriere-garde au Comte d'Estrées. L'Escadre blanche & bleuë mit donc en pane, & les deux autres aiant arrivé se rangérent sur la même ligne avec tant de vîtesse, d'ordre, & de régularité, qu'on commença de bien augurer de la victoire. Nous attendîmes trois heures les ennemis en cet Ordre; ils arrivérent fort lentement sur nous, & la plus grande partie des Anglois tomba sur nôtre Arriere-garde, où le Comte d'Estrés les reçût avec tant de valeur, qu'aprés leur avoir desempaté plusieurs Vaisseaux, il les contraignit de pincer le vent pour se tirer de dessous son feu qu'ils ne pouvoient plus soûtenir. *Le Comte d'Estrées bat les Anglois.* Le Vice-Amiral rouge Anglois s'étoit mis avec sa Division par le travers du Soleil-Roial monté par le Comte de Tour-

ville ; mais l'Anglois aiant été démâté avec un de ses Matelots, & coulant bas se fit bien-tôt remorquer par toutes les Chaloupes de sa Division, pour se mettre au large d'un ennemi dont il n'avoit pû essuier les coups durant une heure. Le Comte de Tourville n'aiant plus d'ennemis par son travers, força de voiles pour donner sur la queuë des Holandois, qui combattoient nôtre Avant-garde avec beaucoup d'opiniatreté. Leur tête avoit donné sur le Dauphin-Roial monté par le Comte de Chateaurenaud, qui les reçût avec sa valeur ordinaire, foudroiant & desemparant tout ce qui se trouvoit sous son canon. Le Marquis de Villette Lieutenant Général augmenta beaucoup leur désordre ; car aiant forcé de voiles avec sa Division pour gagner le vent, il revira sur eux & les obligea de revirer vent-arriere. Comme le vent commençoit de manquer, ils ne pûrent pas se soûtenir, & ils tomberent sur nôtre Corps-de bataille qui acheva de les defaire, & couvrit toute la mer de leurs débris. Le Marquis de Nesmon à présent Lieutenant Général prit un Vaisseau aprés l'avoir rasé : le Comte de Tourville en desempara trois, & il en alloit couper onze en se faisant remorquer par quinze Chaloupes, si la marée ne se fût opposé à son glorieux dessein. Les deux Armées moüillérent, & les Alliez profitant les jours suivans d'un broüillard fort épais, jettérent seize de leurs Vaisseaux desemparez sur les côtes d'Angleterre, & les y brûlérent à la vûë de nôtre Armée qui les poursuivit jusques aux Dunes, sans avoir perdu une Chaloupe dans une action si glorieuse : car je ne pense pas qu'on ait jamais remporté sur mer une victoire si complette.

Victoire complette du Comte de Tourville.

§. III.

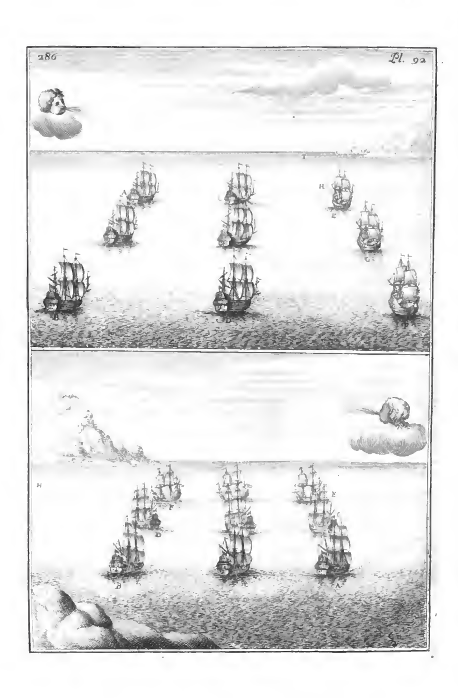
Autre maniere de faire la même Evolution.

Planc. 91. ON pourroit encore mettre l'Escadre CD en pane, & l'Escadre AB arrivant de deux rumbs stribord se posteroit sur CG ; en même temps que l'Escadre EF arriveroit de deux rumbs bas-bord pour se ranger sur DH.

Remarque.

Cette maniere est aussi simple que les deux précédentes, mais elle met l'Armée plus au-vent que la premiere, & elle est plus courte que la seconde : neanmoins je ne la préfere pas aux autres, parce qu'elle fait revirer deux fois l'Escadre qui est sous-le vent.


G
E
C
A
F
D
B
H


286
Pl. 92
A
B
D
E
F
G
H
B
D
F
E
A
H

§. IV.

Autre maniere de faire la même Evolution.

ON peut aussi faire courir l'Escadre EF largue de quatre rumbs stribord, & les deux autres courant largue de quatre rumbs bas-bord se mettroient devant l'Escadre EF, l'une sur GH où elle revireroit pour courir largue de quatre rumbs stribord, l'autre sur EI où elle finiroit l'Evolution. Planc. 92.

Remarque 1.

Il ne faut pas craindre que les Escadres ne se coupent, parceque celles qui sont au-vent peuvent plus ou moins arriver : mais ce qui me paroît rendre cette Evolution moins propre que les autres dans la pratique, c'est qu'elle fait revirer deux fois les Escadres. D'ailleurs elle est tres-simple & également prompte.

Remarque 2.

Les quatre Evolutions précédentes conservent le même arrangement des Escadres, mettant à l'Avant-garde l'Escadre du-vent, & à l'Arriere-garde l'Escadre qui étoit sous-le vent ; mais il est quelquefois nécessaire de changer cet arrangement des Escadres, en mettant la Colomne du-vent au Corps-de bataille, ou à l'Arriere-garde &c. Ainsi quoiqu'on puisse absolument se contenter de ce que nous avons donné sur cette matiére dans la seconde Partie : on fera bien aise de voir comment on peut changer l'arrangement des Escadres en changeant l'Ordre, sans rendre l'Evolution plus embarrassée, ni plus longue.

§. V.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Escadres.

I.

Mettre l'Escadre du milieu à l'Arriere-garde, & l'Escadre qui étoit sous-le vent, au milieu.

QUand on veut que l'Escadre EF fasse le Corps-de bataille, & l'Escadre CD l'Arriere-garde. L'Escadre EF met en pane, & l'Escadre AB courant largue de deux rumbs stribord se rend sur EI, tandis que l'Escadre CD court largue de six rumbs bas-bord pour se poster sur FH. Figure 2.

Remarque.

On peut faire l'Evolution d'une maniere qui porte l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que l'Efcadre AB mette en pane, & que l'Efcadre CD coure largue de quatre rumbs en forçant de voiles, iufques à ce qu'elle foit dans la même ligne que l'Efcadre EF, qui courra au plus-prés bas-bord; alors l'Efcadre CD courra comme l'Efcadre EF, & elles fe mettront l'une & l'autre derriere l'Efcadre AB.

II.

Mettre l'Efcadre du milieu à l'Arriere-garde, & celle du-vent au Corps-de bataille.

Planc. 93. Quand on veut mettre l'Efcadre AB au milieu, & l'Efcadre CD à l'Arriere-garde: l'Efcadre EF force de voiles au plus-prés ftribord, pour occuper EH où elle met en pane; en même temps l'Efcadre CD arrive de fix rumbs pour fe ranger fur FG, & l'Efcadre AB arrive de huit rumbs pour fe pofter fur EF.

Remarque.

Il faut que l'Efcadre AB aille à petites voiles, & que les autres forcent de voiles, afin que l'Efcadre AB ne coupe ni l'Efcadre CD, ni l'Efcadre EF. On ne doit pas chercher une Evolution qui mette l'Armée plus au-vent, puifque dans celle-ci l'Efcadre EF qui doit faire l'Avant-garde, court au-vent à toutes voiles.

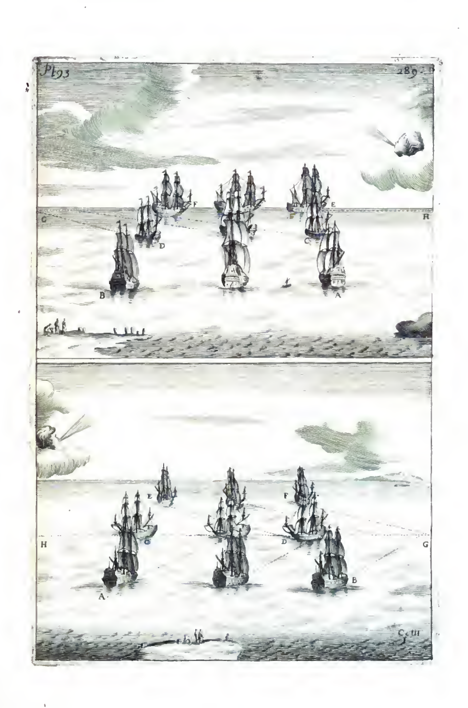
III.

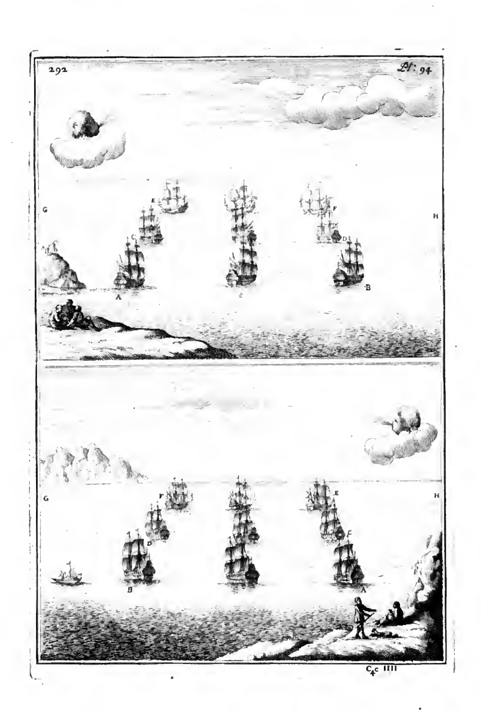
Mettre la Colomne du-vent au Corps-de bataille, & celle du milieu à l'Avant-garde.

Figure 2. Pour mettre l'Efcadre AB au milieu, & l'Efcadre CD à la tête: l'Efcadre CD court au plus-prés bas-bord pour occuper CH, & l'Efcadre AB court largue de huit rumbs ftribord pour fe mettre dans fes eaux; en même temps l'Efcadre EF court largue de deux rumbs ftribord pour fe ranger derriere l'Efcadre AB.

Remarque.

L'Efcadre CD doit forcer de voiles, pour ne pas être coupée par l'Efcadre AB, ce qui montre que l'Evolution met l'Armée autant au-vent qu'il fe peut. L'Efcadre EF ira à petites voiles, & arrivera même autant qu'il fera néceffaire, pour ne pas trop preffer l'Efcadre AB, qui aprés s'être mis fur la ligne CG, viendra au plus-prés & fuivra l'Efcadre CD. IV.


Pl 93
289
F
E
G
H
D
C
B
A
E
F
H
G
D
A
B
Cc iii


292
Pl: 94
G
H
A
B
C
D
E
F
G
H
F
E
D
C
B
A
C4c IIII

IV.

Mettre la Colomne du-vent à l'Arriere-garde, & celle du milieu à l'Avant-garde.

Afin que la Colomne A B fasse l'Arriere-garde, & la Colomne CD l'Avant-garde: l'Escadre EF met en pane, & l'Escadre CD court largue de deux rumbs bas-bord, pour occuper l'espace EG, tandis que l'Escadre AB courant largue de six rumbs stribord gagne l'espace FH. Planc. 94.

Remarque.

Puisque l'Evolution ne fait pas courir l'Escadre CD au plus-prés, on en peut trouver une qui mettra l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que l'Escadre CD coure au plus-prés bas-bord, & que l'Escadre EF revire au plus-prés stribord, pour se mettre dans ses eaux: cependant l'Escadre AB mettra en pane, jusques à ce qu'elle puisse arriver vent-arriere dans les eaux de l'une & de l'autre. J'ai préferé la maniere précédente à celle-ci, parceque celle-ci fait revirer deux fois l'Escadre EF, sans quoi elle seroit tres-parfaite. *Autre maniere.*

V.

Mettre la Colomne du-vent au Corps-de bataille, & celle du milieu à l'Arriere-garde.

Quand on voudra que l'Escadre AB soit au milieu, & l'Escadre CD à l'Arriere-garde: l'Escadre EF forcera de voiles au plus-prés stribord pour occuper l'espace EH; en même temps l'Escadre CD courra largue de six rumbs bas-bord pour occuper l'espace FG, & l'Escadre AB arrivant de huit rumbs stribord, se placera entre deux sur la ligne EF. Figur. 2.

Remarque.

On ne pourra pas trouver une maniere qui mette l'Armée plus au-vent, puisque l'Escadre EF force de voiles au plus-prés. L'Escadre CD forcera aussi de voiles pour ne pas être coupée par l'Escadre AB qui se ménagera, afin de ne pas trop presser l'Escadre CD, & de ne pas aussi rendre l'Evolution trop longue.

§. VI.

Mettre les Colomnes en ligne-de combat de l'autre bord.

Planc. 95. POur ranger l'Armée AB, CD, EF, en Ordre-de bataille ſtribord; la tête A revirera avec ſon Eſcadre par la contre-marche, & les deux autres iront revirer de même dans ſes eaux, ſçavoir l'Eſcadre CD au point G, & l'Eſcadre EF au point H.

Remarque 1.

On comprend comment la tête C ſe trouvera préciſément au point A quand la queuë B y aura paſſé; ſi on fait réflexion que l'angle CGA étant de quatre rumbs, les lignes CGA ſont égales à la ligne AB, & par conſéquent le Vaiſſeau C aura parcouru les lignes CGA, & aura reviré au point G, dans le temps que le Vaiſſeau B aura emploié à parcourir la ligne BA, & à revirer au point A. Diſons la même choſe du Vaiſſeau E par rapport au Vaiſſeau D; ce qui n'empêche pas que dans la pratique le Vaiſſeau C ne doive ſe ménager, pour ne pas trop preſſer le Vaiſſeau B, & pour ne pas auſſi laiſſer un trop grand intervalle entre les Eſcadres.

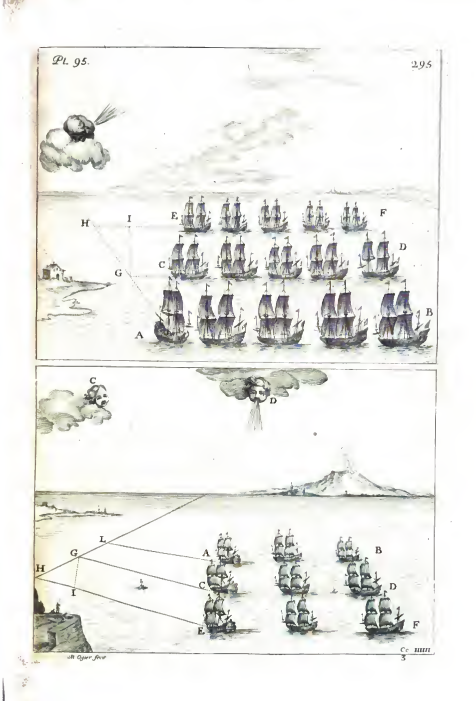
Remarque 2.

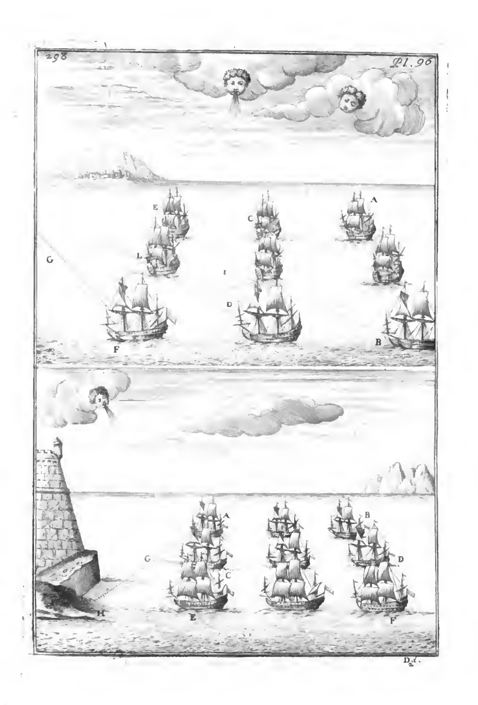
Figur. 1. *Quand le vent change.* Quand on change l'Ordre parceque le vent a changé, la choſe peut arriver de deux manieres. 1. Si le vent vient de l'arriere, les trois têtes mettront au plus-prés, & quand une partie de leurs Eſcadres ſe ſera mis dans leurs eaux, on fera l'Evolution comme ſi le vent n'avoit pas changé; c'eſt-à-dire que les têtes revireront aux points L, G, H. Nous faiſons courir quelque temps les têtes avant que de revirer, afin que la tête A puiſſe revirer ſans ſe mettre en danger de tomber ſur les Vaiſſeaux de ſon Eſcadre.

Remarque 3.

Afin que l'Evolution ſoit plus exacte, & que les têtes C, D ne laiſſent pas un trop grand eſpace entre les Eſcadres, il faudra que les têtes C, D forcent de voiles, tandis que la tête A courra à petites voiles. Car comme l'angle BAL eſt obtus, les lignes CGL ſeront plus longues que les lignes BAL.

2. Si


Pl. 95.
295
E
F
H
I
C
D
G
A
B
C
D
L
G
H
A
B
C
D
I
E
F
Cc iiiii
3


Pl. 96
E
C
A
G
L
I
D
F
B
A
B
G
C
D
H
E
F
D.d.

2. Si le vent vient de l'avant, on rétablira chaque Colomne en particulier, & ensuite on fera l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé : c'est-à-dire que la tête A étant au point I, revirera avec son Escadre par la contre-marche, & la tête C revirera dans ses eaux, comme la tête E revirera dans les eaux de celle-ci. Planc. 96.

Remarque 4.

Il se pourra faire que la tête C étant au point L sera au-vent du point I, mais alors les Escadres CD, EF pourront mettre en pane, tandis que la tête A courra de l'avant pour s'élever ; elles feront la même manœuvre pour donner le loisir à l'Escadre AB de revirer par la contre-marche. Mais pour éviter une longueur excessive, il vaudra mieux rétablir les Colomnes de l'autre bord, & faire ensuite l'Evolution comme nous avons dit dans le §. 1. sur tout quand le vent change beaucoup. *Autre maniere.*

§. VII.

Faire la même Evolution en changeant l'arrangement des Escadres.

I.

Mettre la Colomne du milieu à l'Arriere-garde, & celle qui est sous-le vent, au Corps-de bataille.

Quand on voudra que la Colomne CD fasse l'Arriere-garde, & l'Escadre EF le Corps-de bataille : les Escadres AB, CD mettront en pane, & la tête E revirera au point H avec son Escadre par la contre-marche : puis quand la queuë F sera dans la ligne ACE, la tête A revirera aussi avec son Escadre. Enfin quand la tête E sera au point A, l'Escadre CD fera servir pour venir revirer au point G avec son Escadre ; ce qui achevera l'Evolution. Figur. 2.

Remarque.

Afin que le Vaisseau A puisse prendre l'aire dont il a besoin pour revirer, il faut qu'il coure quelque temps de l'avant : ainsi la tête E revirera un peu plus au-vent que le point H. L'Evolution sera un peu longue, mais elle est si simple, & si réguliere qu'on ne doit compter pour rien le peu de temps qu'on y emploiera ; d'ailleurs puisque l'Escadre EF qui doit être au-vent de l'Escadre CD, court toûjours au plus-prés à toutes voiles, l'Evolution ne peut pas être plus courte, à moins qu'elle ne mette l'Armée plus sous-le vent.

II.

Mettre la Colomne du-milieu à l'Avant-garde, & celle du-vent, au milieu.

Planc. 97. Afin que l'Escadre CD se trouve à la rête de l'Armée, & l'Escadre AB au milieu: les Escadres AB, EF mettent en pane, & l'Escadre CD vient revirer au poinr G par la contre-marche: puis quand la queuë D a passé le poinr C, l'Escadre EF fait servir pour venir revirer au poinr H. Enfin quand la queuë D sera au point A, l'Escadre AB sera aussi servir pour revirer; ainsi l'Armée sera rangée comme on souhaitoit.

Remarque.

Il faudra prendre les précautions que nous avons marqué dans l'Evolution précédente : c'est-à-dire que le Vaisseau C doit revirer plus haut que le point G, afin que le Vaisseau A puisse prendre autant d'aire qu'il en faut pour revirer. C'est-là ce qui se doit supposer dans toures les Evolutions où on revire, sans qu'il soir besoin que j'en avertisse toûjours mon Lecteur.

III.

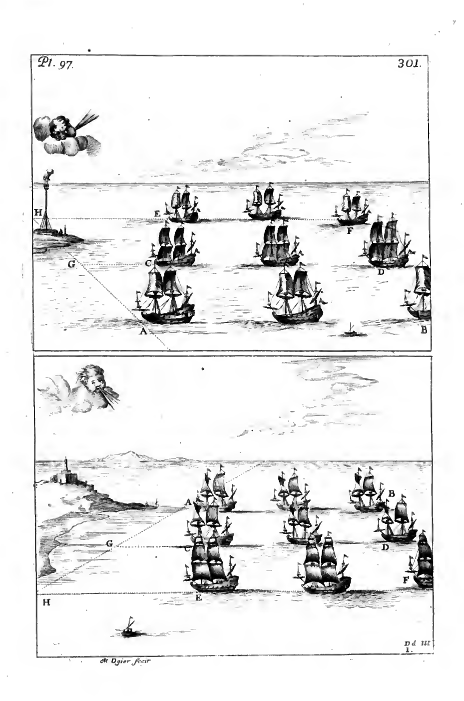
Mettre la Colomne du-vent au milieu, & celle du milieu à l'Arriere-garde.

Figur. 2. Si on veut que l'Escadre EF fasse l'Avanr-garde, & l'Escadre AB le Corps-de baraille : les Escadres AB, CD mettront en pane, & l'Escadre EF viendra revirer au point H par la contre-marche : puis quand la queuë F aura passé le point A, les deux autres Escadres feront servir pour revirer dans ses eaux.

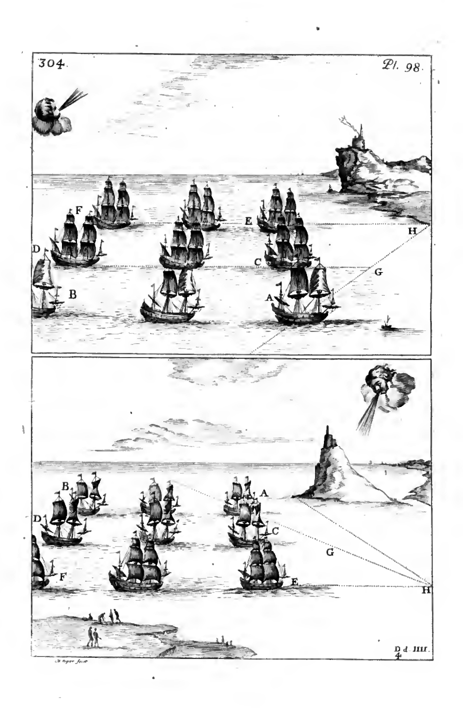
Remarque.

Quoique cette Evolution soit tres-longue, on n'en peut pas trouver une plus courte, pour ranger l'Armée comme on demande, sans la mettre plus sous-le venr; car l'Escadre EF qui doir faire l'Avanrgarde court à roures voiles au plus-prés. Au reste le Vaisseau E connoîtra sans peine qu'il est au point H, quand en relevanr le Vaisseau A, il le trouvera dans la ligne du plus-prés, du bord opposé à celui sur quoi les Colomnes étoient rangées : on suivra la même régle dans les Evolutions précédentes, & dans les suivantes.

IV.


H
E
F
G
C
D
A
B
A
B
G
C
D
H
E
F
Dd iii
I.
M. Ogier fecit


Digitized by Google


304.
Pl. 98.
F
E
H
D
C
G
B
A
B
A
D
C
G
F
E
H
D d IIII.
4

IV.

Mettre la Colomne du-vent à l'Arriere-garde, & celle du milieu à l'Avant-garde.

Quand il faut que l'Escadre AB soit à la queuë de l'Armée, & l'Escadre EF au milieu : on met l'Escadre AB en pane, & les deux autres courent pour revirer par la contre-marche aux points G, H. Puis quand la queuë F a passé le point A, l'Escadre AB fait servir pour revirer aussi par la contre-marche, & pour se mettre dans les eaux des deux autres Escadres. Planc. 98.

Remarque.

On ne sçauroit non plus faire l'Evolution présente d'une maniere plus prompte, sans mettre l'Armée plus sous-le vent : parceque l'Escadre CD qui fait l'Avant-garde, court toûjours au plus-prés, & à toutes voiles.

V.

Mettre la Colomne du-vent à l'Arriere-garde, & celle qui étoit sous-le vent, à l'Avant-garde.

Pour avoir l'Escadre AB à la queuë de l'Armée, & l'Escadre EF à la téte : les Escadres AB, CD mettront en pane, & l'Escadre EF viendra revirer par la contre-marche au point H. Puis quand la tête E sera au point A, l'Escadre CD fera servir pour aller au point G revirer par la contre-marche. Enfin quand la queuë D aura passé le point A, l'Escadre AB fera aussi servir pour revirer dans les eaux des deux autres. Figur. 2.

Remarque.

Cette derniere Evolution a le même avantage que les autres, étant si simple, si réguliere, & si courte, qu'on ne peut pas trouver une maniere qui mette en moins de temps l'Armée dans l'arrangement qu'on demande, sans lui faire perdre l'avantage du vent.

§. VIII.

Mettre les trois Colomnes sur la perpendiculaire du vent.

Planc. 99. SOit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre sur la perpendiculaire du vent. La tête A courra largue de deux rumbs sur la ligne AH, & le reste de son Escadre suivra dans ses eaux. En même temps les Escadres CD, EF courront au plus-prés stribord pour venir sur la ligne AG, où elles revireront & courront pour se mettre l'une aprés l'autre dans les eaux de l'Escadre AB.

Remarque 1.

On voit clairement que cette Evolution est composée de celle qui change les trois Colomnes en ligne-de combat, & de celle qui met la ligne-de combat sur la perpendiculaire du vent. Ainsi on lui appliquera les remarques que nous avons fait pour l'une & pour l'autre.

Remarque 2.

Autre maniere. Pour rendre l'Evolution plus prompte, il faut que la queuë F coure largue de deux rumbs sur la ligne FL, & que son Escadre se mette dans ses eaux, tandis que les Escadres AB, CD arrivent de quatre rumbs pour gagner la ligne FI, où elles changent les amures pour se mettre dans les eaux de l'Escadre EF. Les Escadres CD, AB doivent ménager leurs voiles, afin que les Escadres EF, CD ne soient pas coupées. Cette seconde maniere met l'Armée sous-le vent; mais on ne choisit pas cet Ordre quand on veut tenir le vent.

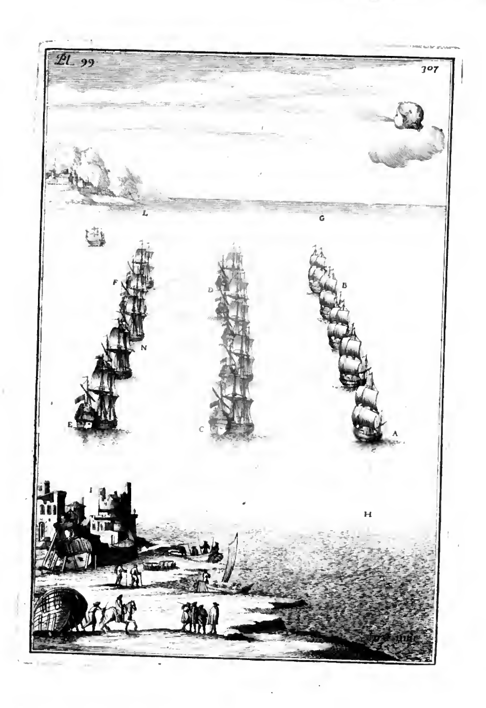
Remarque 3.

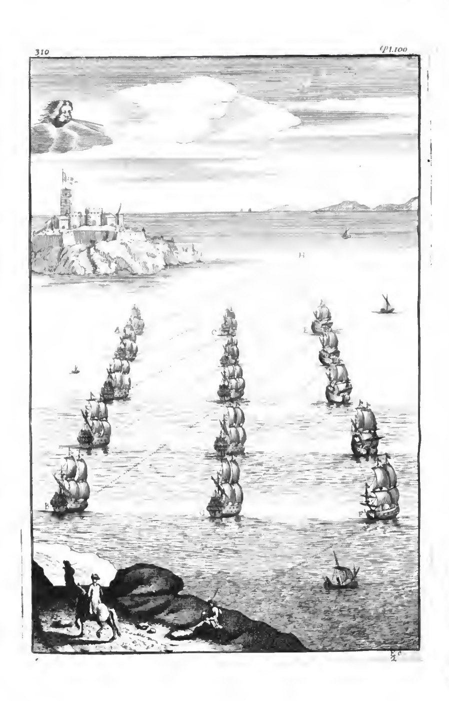
Quand le vent change. Si l'Armée passe à la perpendiculaire du vent, parceque le vent change en venant de l'arriere ; la queuë F courra largue de deux rumbs, & le reste de l'Armée se mettra dans ses eaux comme si le vent n'avoit pas changé. Seulement il faudra observer que les Escadres CD, AB arrivent autant qu'il est nécessaire pour ne pas couper l'Escadre EF.

Remarque 4.

Si le vent vient de l'avant, les têtes A, C, E mettront en pane, & le reste des Escadres arrivera pour se mettre à leur égard dans la perpendiculaire du vent ; ensuite l'Escadre qui se trouvera sous-le vent courra sur la perpendiculaire du vent, & les deux autres arriveront dans ses eaux. Je ne m'arrête pas davantage sur cette Evolution, parce qu'elle n'est pas fort importante, outre qu'elle ne differe pas de celles que nous avons donné pour l'Ordre-de bataille.

§. IX.


Pl. 99
307
L
G
F
D
B
N
E
C
A
I
H



§. IX.

Changer les trois Colomnes avec le troisiéme Ordre-de marche.

SOit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre sur l'angle obtus du troisiéme Ordre-de marche. La queuë F court au plus-prés sur la ligne FL, & son Escadre se met successivement dans ses eaux; cependant les deux autres Escadres arrivant de quatre rumbs, viennent se mettre dans les eaux de l'Escadre EF, jusques à ce que le milieu de l'Armée soit au point F; car alors l'Evolution est achevée, & l'Armée se trouve comme on demandoit. Planc. 160.

Remarque 1.

Puisque la queuë F qui doit être au-vent de l'Armée, court à toutes voiles au plus-prés, on ne peut pas faire l'Evolution d'une maniere plus prompte, sans se mettre plus sous-le vent. Aussi ne faut-il pas choisir une autre méthode dans la pratique, puisque celle-ci est également réguliere & uniforme. On observera seulement que les Escadres ménagent leurs voiles, pour ne se pas couper les unes les autres.

Remarque 2.

Si c'est le vent qui en changeant oblige l'Armée de passer au troisiéme Ordre-de marche, on suivra les régles que nous avons données, pour changer les trois Colomnes en ligne-de combat quand le vent change, & ensuite on fera l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé. *Quand le vent change.*

§. X.

Changer le trois Colomnes en six dans le quatriéme Ordre-de marche.

ON commence par mettre les trois Colomnes sur l'angle obtus du troisiéme Ordre-de marche : ensuite on fait passer l'Armée du troisiéme Ordre au quatriéme. L'Evolution est un peu longue, mais les autres manieres seroient trop composées, & peu praticables.

§. XI.

Mettre les trois Colomnes en Ordre-de retraite.

Planc. 101. Soit l'Armée AB, CD, EF, qu'on veut mettre en Ordre-de retraite : la tête A arrivera de quatre rumbs, & le reste de son Escadre se mettra successivement dans ses eaux : cependant les Escadres CD, EF courront au plus-prés stribord pour gagner la ligne BG, où elles revireront l'une aprés l'autre pour se mettre dans les eaux de l'Escadre AB. Puis quand le milieu de l'Armée sera au point A, on aura achevé l'Evolution.

Remarque 1.

Puisqu'on ne met pas l'Armée en Ordre-de retraite pour tenir le vent, il semble qu'on pourroit faire l'Evolution d'une maniere plus courte, si on ne faisoit pas courir les Escadres CD, EF au plus-prés. Neanmoins il est certain que l'Evolution ne se peut pas faire d'une maniere plus courte, parceque le milieu de l'Escadre CD court à toutes voiles au plus-prés, pour gagner le vent à toute l'Armée; & la tête A court largue à toutes voiles pour se mettre sous-le vent de toute l'Armée.

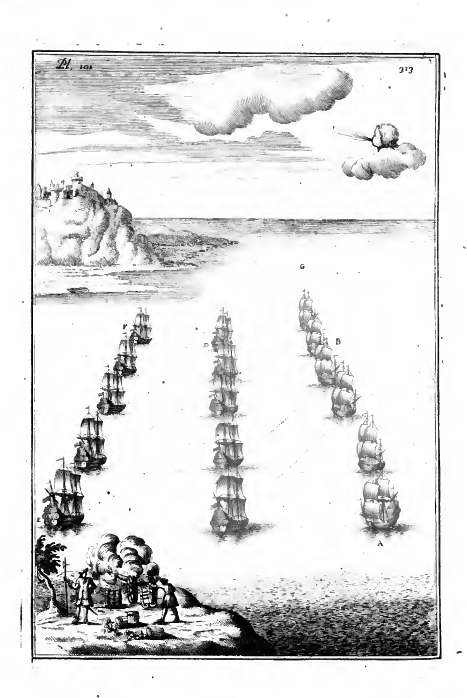
Remarque 2.

Quand le vent change. Si c'est le vent qui par son changement oblige le Général de mettre son Armée en Ordre-de retraite. On change d'abord les trois Colomnes en ligne-de combat, & on fait ensuite passer l'Armée de la ligne-de combat à l'Ordre-de retraite. On ne sera pas surpris que nous ne donnions pas une autre maniere, si on fait réflexion que l'Evolution dont il s'agit ici, n'est qu'un composé de deux Evolutions, dont l'une change les trois Colomnes en Ordre-de bataille, & l'autre change l'Ordre-de bataille en Ordre-de retraite.

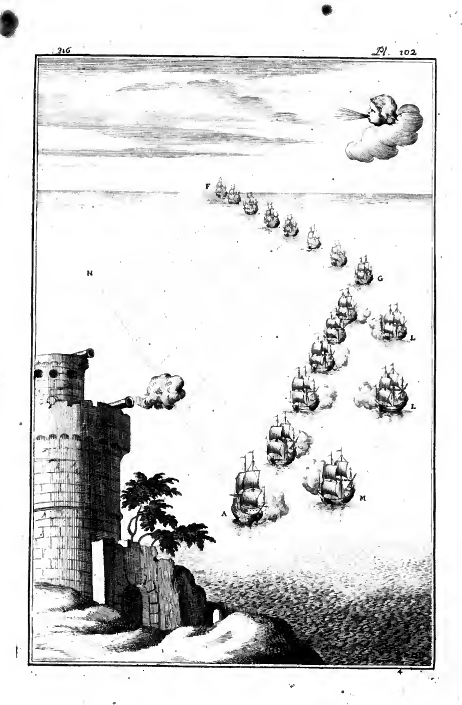
Remarque 3.

Il faudra appliquer à cet Ordre toutes les précautions que nous avons marqué pour l'Ordre-de retraite : en particulier on pourra changer l'arrangement des Escadres, ce qui est un point assez important ; parceque souvent dans l'Ordre-de retraite le Général est obligé de mettre certaines Escadres dans des postes qui leur conviennent mieux,

SECTION


Pl. 101
213
G
F
D
B
E
A




F
H
G
L
L
A
M

SECTION SEPTIE'ME.

Changer l'Ordre-de retraite.

§. I.

Changer l'Ordre-de retraite en ligne-de combat.

Soit l'Armée A G F en Ordre-de retraite, pour la mettre en ligne-de combat; la tête A vient au plus-prés, & le reste de l'Armée courant largue de quatre rumbs de même bord, vient se mettre dans ses eaux, pour se trouver en ligne sur I H. Planc.101.

Remarque 1.

Cette Evolution est si réguliere, si simple, & si courte, qu'elle rend nôtre Ordre-de retraite préferable à tous les autres. Car une Armée qui fait retraite, pouvant être souvent obligée de combattre, tomberoit dans d'étranges embarras, si elle ne se pouvoit pas mettre en ligne-de combat, d'une maniere aussi aisée que celle-ci. En effet supposons que les ennemis I, L, M serrent l'Armée de si prés, qu'on est enfin contraint de se battre: alors l'Armée qui faisoit vent-arriere vient toute en même temps de six rumbs au-vent bas-bord, & la tête A vient aù plus-prés. Cette maneuvre ne peut causer nulle confusion à l'Armée, au contraire, elle commence dés lors à présenter le côté à l'ennemi, & les Vaisseaux qui viennent au-vent dans les eaux du Vaisseau A, mettent entre deux feux les Vaisseaux ennemis M.

Remarque 2.

Nous supposons que l'ennemi ne se trouve que d'un côté, & il est difficile en effet qu'il attaque les Fuyards des deux côtez sans se mettre en danger d'être séparé: mais en cas que l'ennemi attaquât l'Armée des deux côtez, on ne laisseroit pas de faire l'Evolution de la même maniere, & les Vaisseaux G F ne présenteroient pas moins le côté à l'ennemi que quand ils faisoient vent-arriere.

Remarque 3.

Si les ennemis serrent l'Armée de part & d'autre; les Vaisseaux G F courront largue de quatre rumbs stribord, & les Vaisseaux G A courront au plus-prés pour se mettre dans leurs eaux: de cette maniere on présentera mieux le côté aux ennemis; mais il faudra ensuite revirer de pouppe à prouë pour être en ligne-de combat, ce qui est assez délicat quand on est aux mains. *Autre maniere.*

Remarque 4.

Quand le vent change. Si on change l'Ordre-de retraire en ligne-de combat, parceque le vent change ; on pourra toûjours faire venir au-vent l'Aîle A ou F qui sera sous-le vent, & le reste de l'Armée se mettra dans ses eaux par des lignes paralleles à la ligne AG, si c'est le Vaisseau A qui vient au-vent, ou à la ligne GF si c'est le Vaisseau F.

§. II.

Mettre l'Ordre-de retraite sur la perpendiculaire du vent.

Planc.103. SOir l'Armée AGF qu'on veut mettre sur la perpendiculaire du vent ; les Aîles A, F mettront en pane, & les autres Vaisseaux courant vent-arriere viendront aussi successivement mettre en pane sur la ligne AF.

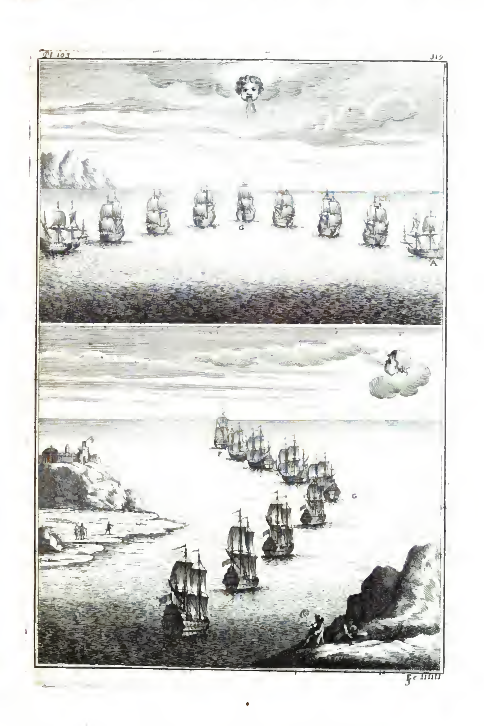
Remarque 1.

Pour rendre l'Evolution plus exacte, les Vaisseaux se tiendront sur des lignes paralleles aux lignes GA, GF, jusques à ce qu'ils soient Figure 2. sur la ligne AF. On pourroit faire courir l'Aîle A, ou l'Aîle F sur *Autre maniere.* la perpendiculaire du vent, & le reste de l'Armée n'auroit qu'à suivre à la file dans ses eaux, pour faire l'Evolution d'une maniere également simple, & réguliere. Mais on ne doit jamais prendre ce parti sans une grande raison, parceque cette voye est d'une longueur excessive ; car on y emploie tout le temps qui est nécessaire au Vaisseau A, pour parcourir une ligne égale à toute l'Armée.

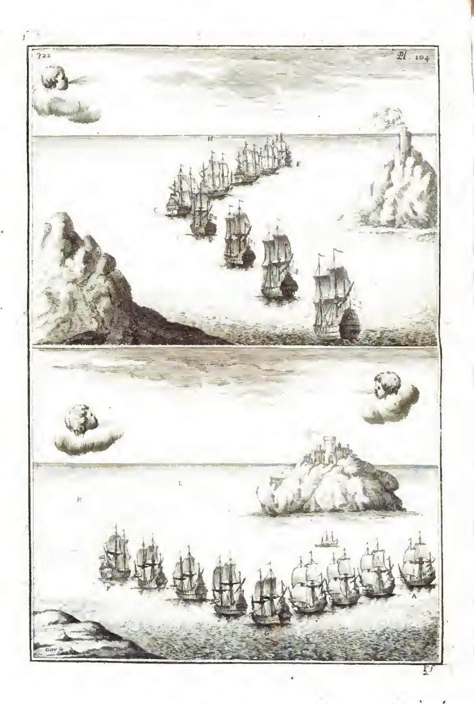
Remarque 2.

Si le vent change. Quand c'est le vent qui en changeant oblige l'Armée de changer son Ordre ; on peut toûjours recourir à l'une ou à l'autre des deux manieres précédentes. 1. On peut mettre le Vaisseau qui est sous-le vent en pane, puis les autres courront vent-arriere ou largue, pour se mettre à son égard dans la perpendiculaire du vent. 2. Le Vaisseau qui est sous-le vent peut courir sur la perpendiculaire du vent, & le reste de l'Armée se mettra dans ses eaux. On suit la seconde maniere quand le vent change environ de huit rumbs, & on suit la premiere quand il change beaucoup plus, ou beaucoup moins que de huit rumbs.

§. III.


G
A
F
G




322
Pl. 104

§. III.

Changer l'Ordre-de retraite avec le troisiéme Ordre-de marche.

POur mettre l'Armée AGF sur le troisiéme Ordre-de marche ; une des Aîles F viendra au plus-prés du bord opposé à celui sur quoi les Vaisseaux GF sont rangez, & le reste de l'Armée suivra dans ses eaux, jusques à ce que le Vaisseau G soit au point F : car alors l'Armée sera dans l'Ordre qu'on demandoit. Planc 104.

Remarque 1.

On pourroit mettre les Aîles A, F en pane, & faire courir le reste de l'Armée vent-arriere, pour se ranger à leur égard sur les lignes du plus-prés AI, FI opposées aux lignes du plus-prés AG, FG. Je conviens que cette maniere est bonne, & qu'on doit s'en servir quand le temps presse, parce qu'elle est un peu plus courte : mais l'autre me paroît préferable, parce qu'elle n'est gueres moins courte, & qu'elle est beaucoup plus exacte & plus uniforme. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Si c'est le vent qui en changeant donne lieu à l'Armée de passer dans le troisiéme Ordre-de marche ; l'Aîle F qui est sous-le vent, courra au plus-prés sur la ligne FI, & le reste de l'Armée se mettra successivement dans ses eaux. Puis quand le Vaisseau G sera au point F, les Vaisseaux FI arriveront de quatre rumbs, & le reste de l'Armée s'étant mis dans les eaux du Vaisseau G, on se trouvera sur l'angle obtus FHL, comme on souhaitoit. *Quand le vent change.* Figur. 2.

Remarque 3.

Il se pourra faire que quand le Vaisseau G sera au point F, l'Armée se trouvera rangée dans l'Ordre qu'on demande : parceque l'angle GFI sera de douze rumbs, ce qui abbrégera beaucoup l'Evolution qui est un peu longue. Si l'angle GFI n'est pas précisément de douze rumbs, mais qu'il ne s'en manque pas beaucoup, on pourra achever l'Evolution en faisant un peu arriver les Vaisseaux qui sont trop au-vent.

§. IV.

Changer l'Ordre-de retraite avec le quatriéme Ordre-de marche.

ON commence par changer l'Ordre-de retraite avec le troisiéme Ordre-de marche, & ensuite on fait passer l'Armée du troisiéme Ordre-de marche au quatriéme : car quoique l'Evolution soit fort longue, elle est neanmoins plus praticable que toutes les autres qui se sont présentées.

§. V.

Changer l'Ordre-de retraite en trois Colomnes.

Planc.105. QUand il faut mettre l'Armée A G F sur trois Colomnes, la queuë F court largue de quatre rumbs, du bord opposé au plus-pres sur quoi les Vaisseaux A G sont rangez, & le reste de l'Armée suit dans ses eaux. Puis quand la queuë D se trouve au point I par le travers de la queuë F qui est au point L, alors la queuë D court comme la queuë F, & le reste de l'Armée suit dans ses eaux. Enfin quand la queuë B venant au point H se trouve aussi par le travers des deux autres qui sont aux points N, M, elle court de même, & aprés que son Escadre s'est mis dans ses eaux, l'Armée est rangée sur les trois Colomnes M R, N O, H P.

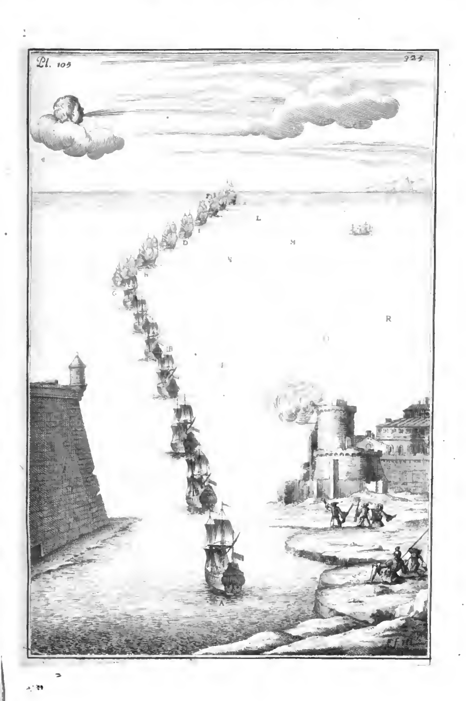
Remarque 1.

Quoique cette Evolution semble assez longue, cependant elle ne peut pas être plus courte, à moins qu'on ne veüille mettre l'Armée plus sous-le vent : car puisque le Vaisseau A qui doit être au-vent de toute l'Armée, court à toutes voiles au plus-prés, jusques à ce que l'Evolution soit faite, on doit conclurre que si elle étoit plus prompte, le Vaisseau A & par conséquent toute l'Armée seroit moins au-vent.

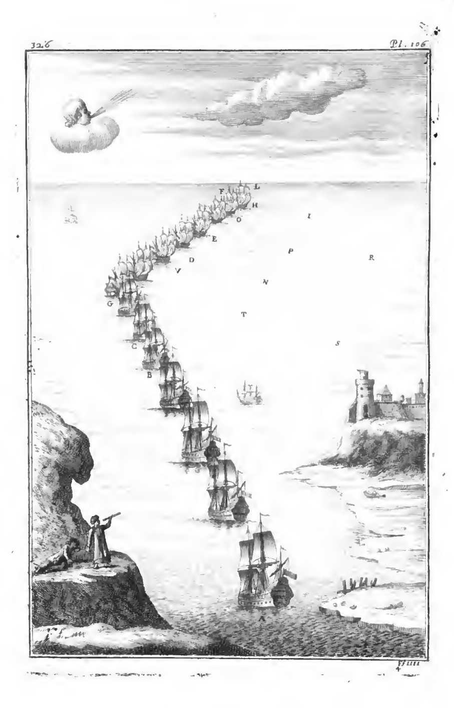
Remarque 2.

Quand le vent change. Si on met l'Armée en trois Colomnes, parceque le vent change, & que le Vaisseau F soit plus sous-le vent ; on fera l'Evolution comme si le vent n'avoit pas changé. Mais si le vent tourne du côté du Vaisseau F, on commencera l'Evolution par l'Escadre A B de la maniere que nous allons expliquer dans le §. suivant.

§. VI.



Pl. 105


L
F
H
O
I
E
P
R
D
V
N
G
T
C
S
B
A

§. VI.

Faire la même Evolution d'une autre maniere.

SI on veut que les Colomnes soient paralleles à la ligne GF : la queuë F courra sur la ligne GF jusques à ce que la queuë B ait passé le point G : alors l'Escadre EF qui sera sur OL changera toute en même temps ses amures, & courra largue de quatre rumbs à l'autre bord, & le reste de l'Armée courra comme auparavant. Puis quand la queuë D sera au point H où elle trouvera par son travers la queuë F au point I, l'Escadre DC qui sera sur HM courra comme l'Escadre EF, & l'Escadre AB continuera sa même route jusques à ce qu'aiant amené les deux autres par son travers, elle aura achevé de mettre l'Armée sur les Colomnes RS, PT, OV. Planc.106.

Remarque 1.

On peut faire la même Evolution d'une maniere qui mettra l'Armée plus au-vent. Pour cela il faut que la tête A coure au plus-prés du bord opposé à celui sur quoi les Vaisseaux AG son rangez ; & que le reste de l'Armée se mette successivement dans ses eaux, jusques à ce que les Escadres AB, CD y soient ; alors l'Escadre AB revirera toute en même temps ; puis quand l'Escadre CD trouvera l'Escadre AB par son travers elle fera la même maneuvre, jusques à ce qu'elles soient l'une & l'autre par le travers de l'Escadre EF. *Autre maniere.*

Remarque 2.

Cette derniere Evolution est si longue qu'on ne s'en doit pas servir sans des raisons extraordinaires : comme quand l'avantage du vent est extrémement important. On pourra encore s'en servir quand le changement de vent rendra les autres manieres plus difficiles, & moins conformes à toutes les circonstances qu'on demande. Au reste nous avons supposé dans ce §. & dans le précédent, qu'on vouloit mettre l'Escadre AB au-vent, & qu'on vouloit que les Vaisseaux A, C, D fussent les têtes des Colomnes.

Conclusion de la quatriéme Partie.

Nous n'avons rien dit en particulier des Ordres d'une Armée, qui garde ou qui force un passage: parce que ces deux Ordres se rapportent à ceux que nous avons expliquez : car l'Ordre d'une Armée qui garde un passage, se rapporte à l'Ordre-de bataille, ou aux trois Colomnes; & l'Ordre d'une Armée qui force un passage, se rapporte à l'Ordre-de retraite. On pourra encore appliquer les régles que nous donnons dans cette quatriéme Partie, à d'autres Ordres qu'on voudroit établir : & qui ne pourroient differer des précédens que par des circonstances qu'on ajusteroit sans peine à nos manieres.



TRAITE'.



TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

CINQUIÉME PARTIE,

Des mouvemens de l'Armée Navale sans toucher aux Ordres,

EXPLICATION DU SUJET.

VOICI sans doute ce qu'il y a de plus difficile, & de plus grand dans l'Art que je traitte : c'est proprement en ceci que consiste l'Art de la guerre sur mer. Il s'en faut beaucoup que je n'aie les lumieres nécessaires, pour donner des régles dans une matiere si importante; & d'ailleurs on ne s'est gueres avisé de faire des préceptes pour les Généraux d'Armée : on s'est contenté de leur proposer des exemples : parce qu'en des matieres aussi vastes que celles-ci, on ne peut presque rien décider dans la théorie : c'est le grand genie d'un Heros avec beaucoup d'expérience, qui en doit faire un grand Général. Je veux seulement mettre ici en peu de mots quelques réflexions générales, & des exemples sur quoi je compte beaucoup plus, que sur mes réflexions. On trouvera quelques endroits où je n'ai rien déterminé, aiant seulement proposé les raisons du pour & du contre dans les divers partis qu'on pouvoit prendre. C'est qu'en effet il est des choses si douteuses, qu'elles ne peuvent être déterminées, que par toutes les circonstances des cas particuliers. Tel est le parti que doit prendre un Général, quand il est obligé de combattre avec une Armée beaucoup inférieure à celle de l'ennemi. La chose est si périlleuse qu'on

ne trouve rien de ſeur à quoi on puiſſe ſe déterminer. Il n'eſt pas des combats de mer, comme des combats de terre; une Armée de terre quand elle eſt inférieure, ſe retranche, occupe des poſtes avantageux, ſupplée par des bois, des rivieres, des défilez ce qui lui manque de force. Mais à la mer on n'a point d'autre avantage que celui du vent ſur quoi il ne faut gueres compter, à cauſe de ſon inconſtance: & on doit juger d'une Armée Navale, comme on feroit d'une Armée de terre qu'on auroit ſurpris dans une raſe campagne, où le temps & le lieu ne lui permettroient pas de ſe retrancher; je penſe qu'il lui ſeroit difficile de prendre un bon parti, ſi elle étoit beaucoup inférieure à l'ennemi.

§. I.

Moüiller.

Planc. 107. QUand une Armée Navale moüille, elle doit avoir égard à cinq circonſtances. 1. Que le fond ſoit bon pour les cables, & de bonne tenuë. 2. Qu'on y ſoit à couvert contre les mauvais vents. 3. Qu'on y puiſſe appareiller du vent qui peut amener les ennemis, & qu'on puiſſe leur en diſputer l'avantage. 4. Qu'on puiſſe promptement ſe mettre en ligne, quand on léve l'ancre. 5. Que les Vaiſſeaux ne ſoient pas en danger de tomber les uns ſur les autres en appareillant. C'eſt pourquoi on moüille un peu au large, ſur la perpendiculaire du vent, faiſant une ou pluſieurs lignes qui doivent être à trois cables les unes des autres, & mettant ſix vingts toiſes entre les Vaiſſeaux.

Remarque I.

Je n'entre point dans le détail des gardes & des rondes, & de pluſieurs autres petites précautions, qui n'appartiennent pas au deſſein que je me ſuis propoſé.

Exemple.

Combat de Sousbai, 1672. Ce fut ſans doute par de ſemblables précautions que le Duc d'Iork à préſent Roi d'Angleterre ſauva l'Armée qu'il commandoit l'an 1672. Elle étoit compoſée de ſoixante Vaiſſeaux Anglois, & de trente François. Le Duc d'Iork avoit tenu long temps la mer, pour attirer les Holandois à un combat décifif: mais voyant que ceux-ci s'opiniâtroient à ſe tenir dans leurs bancs, où on ne pouvoit pas les forcer, il réſolut d'aller à Sousbai, pour y prendre les raffraichiſſemens néceſſaires. L'Amiral Ruiter qui commandoit l'Armée de Holande, trouva cette conjoncture fort propre à inſulter les Anglois qu'il croioit être en déſordre dans la Rade. Il ſortit donc de ſes bancs le 6. de Juin avec toute ſon Armée, qui n'étoit gueres moins forte que celle du Duc d'Iork,


A
B
C
D
E
F
Carr sc

d'Iork, & fit voiles d'un vent de Nord-Est vers Sousbai, ne doutant point qu'il n'y dût surprendre ses ennemis. Mais le Duc d'Iork comme un tres-habile Général avoit fait moüiller au large le Comte d'Estrées Vice-Amital & à présent Maréchal de France, qui commandoit son Avant-garde, & il s'étoit posté lui-même avec le reste de l'Armée de telle maniere, qu'aiant eu avis de la venuë de Ruiter, il fut bien-tôt en état de le recevoir. Le Comte d'Estrées s'étant mis en bataille avec une diligence incroiable tint le vent, & aiant élongé l'Escadre de Zelande commandée par le Vice-Amiral Bancker, il commença le combat le 7. de Juin sur les huit heures du matin, & il battit l'ennemi avec tant de vigueur que plusieurs Vaisseaux Holandois furent desemparez. Il avoit même pris des mesures pour revirer, & traverser l'Escadre de Bancker, si le calme qui survint ne se fût opposé à ses glorieux projets. Cependant le Duc d'Iork étoit aux mains avec l'Amiral Ruiter, & le Comte de Santvvik combattoit l'Arriere-garde contre le sieur Vangent : mais le bruit effroiable de l'artillerie aiant bien-tôt dissipé le vent, & les Vaisseaux ne gouvernant plus, les deux Armées se trouvérent mêlées d'une maniere à faire le plus sanglant combat qui fut jamais. Le Comte de Santvvik périt avec son Vaisseau qui fut brûlé par un Brûlot Holandois : un moment aprés, sa mort fut vengée par celle de l'Amiral de l'Escadre d'Amsterdam, & par la perte de deux Vaisseaux de ligne Holandois, dont l'un fut pris & l'autre coulé à fond. Le Duc d'Iork changea deux fois de Vaisseau, les deux premiers aiant été criblez de coups de canon. Enfin le combat dura avec une opiniatreté incroiable jusques à la nuit, qui favorisa la retraite des Holandois. Le Duc d'Iork les poursuivit le lendemain jusques dans leurs bancs, où s'étant mis à couvert, ils évitérent leur entiere défaite sans rien diminuër de la gloire du Victorieux. *Le Duc d'Iork poursuit les Holandois.*

Remarque 2.

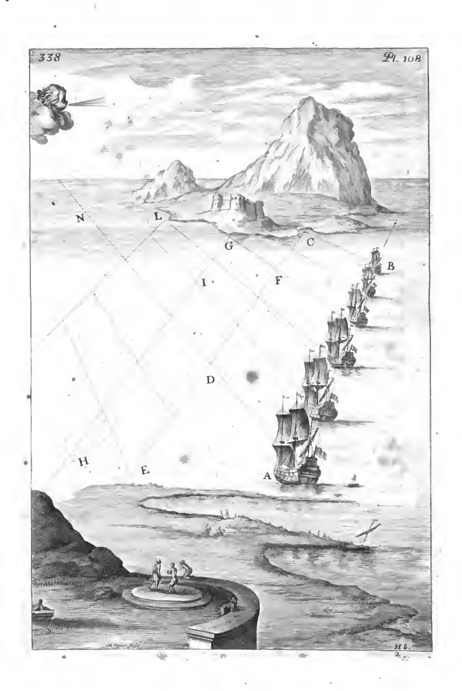
On voit par l'exemple précédent combien il est important d'être en état de se mettre à la voile pour recevoir les ennemis; on verra par le suivant combien il est dangereux d'attendre l'ennemi à l'ancre. Je ne m'arrête pas à marquer les précautions qu'une Armée doit prendre en appareillant ; par exemple comme les Vaisseaux sous-le vent doivent appareiller les premiers, si les autres sont en danger de tomber sur eux, &c. toutes ces choses ont besoin d'un grand nombre de circonstances pour être déterminées, & elles sont faciles à décider dans la pratique.

Exemple.

Les François brûlent les ennemis à Palerme.

Le Maréchal Duc de Vivonne Vice-Roi de Sicile pour la France, aiant appris que les ennemis aprés le combat d'Agousta, s'étoient retiré à la rade de Palerme, résolut de les y aller insulter. Il s'embarqua sur le Sceptre commandé par le Chevalier de Tourville Chef d'Escadre, où il arbora le Pavillon d'Amiral, & arriva le 2. de Juin l'an 1676. à la vûë de Palerme, aiant vingt-sept Vaisseaux de ligne, & vingt-cinq Galéres. Il fit reconnoître les ennemis, & il apprit que les Alliez avoient moüillé vingt-sept Vaisseaux de guerre, & vingt-neuf Galéres sur une ligne qui faisoit front au Fort de Castel-Mare sous son canon, & qui étoit défenduë à droite par le feu d'une grosse tour, & par l'artillerie qui étoit sur les rampars de la Ville; & à gauche par les batteries du Mole. On détacha le Marquis de Prulli Chef d'Escadre avec neuf Vaisseaux & cinq Brûlots, & les Chevaliers de Breteüil & de Bethomas avec sept Galéres, pour donner sur l'ennemi à gauche; & la chose fut executée avec tant de valeur & de succez, que l'Avant-garde ennemie aiant coupé alla échoüer sous les bastions de la Ville, où nos Brûlots reduisirent trois de ses Vaisseaux en cendres. En même temps les autres Vaisseaux de l'Armée Françoise aiant moüillé sur les boüées des ennemis malgré leur feu & celui de leurs forteresses, les battirent avec tant de fureur qu'aprés avoir brûlé l'Amiral & le Contre-Amiral d'Espagne, ils contraignirent le reste de couper pour se sauver dans le Mole: mais on les y poursuivit si vîvement avec des Brûlots, qu'on mît bien-tôt le feu à l'Amiral de Hollande & à huit autres Vaisseaux, qui s'étoient échoüé sous les murs de la Ville, ce qui fit le plus horrible spectacle qu'on ait jamais vû. On voioit de toute part les ponts de ces Vaisseaux en feu, couverts d'une foule de malheureux dont les uns se précipitoient dans la mer, les autres se jettoient dans des esquifs, les autres indéterminez couroient çà & là; cependant le feu prenant aux poudres des Vaisseaux, les enlevoit en l'air au milieu d'une nüée de débris enflammez, qui retombant ensuite comme une grêle funeste, écrasoit, couloit à fond, brûloit, & faisoit périr de mille manieres differentes les hommes qui se sauvoient, & les Bâtimens voisins. La Reale d'Espagne, & cinq autres Galéres furent brûlées par le feu des Vaisseaux, ou écrasées sous leurs débris; quantité d'édifices furent aussi renversez dans la Ville & reduits en cendres: & cette grande action ne coûta que quelques Brûlots aux François.

§. II.


N
L
G
C
B
I
F
D
H
E
A
H 6.

§. II.

Gagner au-vent.

UNe Armée nombreuſe ne gagne gueres au-vent, quelqu'effort qu'elle faſſe : elle eſt neanmoins ſouvent obligée de tenir le vent, & de lovier de peur de tomber ſous-le vent. Surquoi il faut faire les réflexions ſuivantes.

I.

Quand l'Armée eſt obligée de lovier, il faut autant qu'il ſe peut qu'elle faſſe ſes diverſes bordées en revirant toute en même temps, & qu'elle les faſſe un peu longues. Parce qu'en revirant par la contre-marche on tombe beaucoup ſous-le vent, chacun arrivant un peu, pour ne pas aborder celui qui précéde ; d'ailleurs ſi les bordées ſont courtes on revire plus ſouvent, & on perd en revirant tout ce qu'on avoit gagné dans la bordée. *Comment on doit revirer*

II.

Il eſt des cas où l'Armée feroit des bordées trop courtes, ſi elle reviroit toute en même temps ; alors elle doit revirer par la contre-marche : car ſi l'Armée A B qui lovie entre les terres A H, B L, reviroit toute en même temps, au lieu de revirer par la contre-marche, le Vaiſſeau B ne pourroit prolonger ſa bordée que juſques au point C, & par conſéquent la bordée n'auroit que la longueur B C. De même le Vaiſſeau A qui auroit reviré au point D, ne pourroit porter ſa bordée que juſques au point E, & toute l'Armée aiant reviré pour la ſeconde fois, ne courroit que de la longueur D E. Enfin il faudroit que l'Armée revirât cinq fois pour parer le cap N, qu'elle auroit paré d'une ſeule bordée, ſi elle avoit reviré par la contre-marche au point A. Planc.108.

Remarque.

Il n'eſt pas poſſible de lovier par la contre-marche, quand on n'eſt pas en Ordre-de bataille, ou en Ordre-de marche de la premiere maniere, ou ſur trois Colomnes ; encore trouvons nous quelque difficulté à lovier par la contre-marche ſur trois Colomnes ; voici ce qu'on en peut dire.

III.

Planc.109 L'Armée qui est sur trois Colomnes peut revirer par la contre-marche, en faisant revirer les trois têtes des Colomnes en même temps : car si les têtes A, C, E revirent en même temps, & que chaque Colomne revire dans les eaux de sa tête, les Colomnes se trouveront sur les lignes AI, CM, EB, dans la seconde bordée où leur Ordre semblera être troublé : mais aprés avoir reviré une seconde fois, elles se trouveront sur les lignes LG, HM, NI, rangées dans leur Ordre naturel.

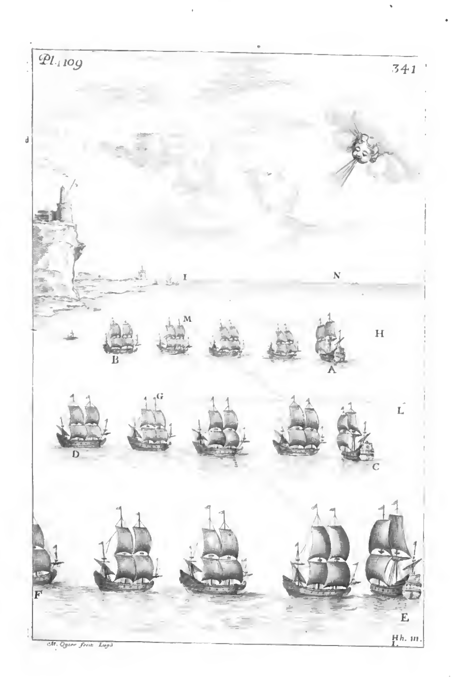
Remarque 1.

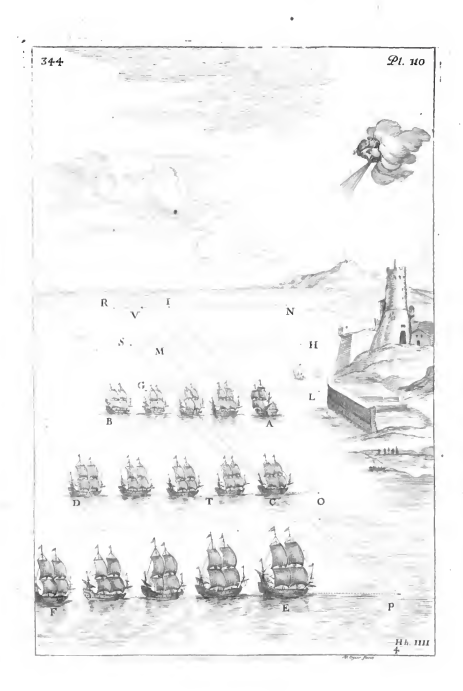
Cette maniere a deux defauts considérables. 1. Il est difficile que les Colomnes se trouvant en échiquier sur les lignes AI, CM, EB, puissent conserver leur Ordre, parceque les Vaisseaux n'ont plus les points fixes surquoi ils doivent reconnoître chacun leur poste, comme nous l'avons expliqué dans la premiere Partie. 2. Il est dangereux que les têtes des Colomnes sous-le vent, ne coupent les queuës des Colomnes qui sont au-vent : car il arrive d'ordinaire que les queuës des Colomnes se trouvent trop de l'arriere, & si l'Evolution se faisoit la nuit, elle seroit sujette à des abordages, & à d'autres inconveniens qu'on ne doit pas négliger.

Remarque 2.

Pour empêcher que les Colomnes qui sont sous-le vent, ne coupent les Colomnes qui sont au-vent : on a crû qu'il falloit faire revirer la Colomne du-vent quelque temps avant la Colomne qui est sous-le vent en cette maniere. Le Vaisseau A de la Colomne qui est au-vent revire, & toute sa Colomne vient revirer au point A dans ses eaux par la contre-marche : cependant les deux autres Colomnes continuent leur bordée, jusques à ce qu'un certain nombre de Vaisseaux ait reviré dans la Colomne AB ; alors la tête C revire aussi, & le reste de sa Colomne suit par la contre-marche. De même aprés qu'un certain nombre de Vaisseaux a reviré dans la Colomne CD, la tête E de la Colomne EF revire, & le reste de sa Colomne revire successivement dans ses eaux par la contre-marche.

Remarque,


I
N
M
H
B
A
G
L
D
C
F
E
M. Ogier fecit Lugd.
Hh. iii.


344
Pl. 110
R
V
I
N
S
M
H
G
L
B
A
D
T
C
O
F
E
P
Hh. IIII
4

Remarque 3.

Il eſt évident que ſi on garde exactement toutes les circonſtances de cette Evolution, l'Ordre des Colomnes n'en ſera pas plus troublé, que dans l'Evolution précédente : car puiſque les Colomnes qui ſont au-vent, revirent toûjours avant celles qui ſont ſous-le vent, & que la difference du temps eſt toûjours la même : ſi la tête C revire la premiere fois au point O, elle revirera la ſeconde fois au point S, de telle maniere que la ligne O S ſera parfaitement égale à la ligne A R. De même la tête E revirera aux points P, G, de maniere que la ligne P G ſera égale aux lignes O S, A R. D'ailleurs les lignes C O, V R étant égales, & les angles A R V, S O C égaux, les lignes A V, C S ſont égales, & par conſéquent C M, A I, comme auſſi E G, A I ; mais tous les angles ſont auſſi égaux ; donc les lignes I N, M H, L G ſeront jointes aux lignes A B, C D, E F, par des lignes égales & paralleles ; donc les trois lignes I N, M H, L G ſeront égales, & paralleles aux lignes A B, C D, E F ; donc les trois Colomnes I N, M H, L G ſeront rangées comme les Colomnes A B, C D, E F. Planc. 110.

Remarque 4.

Il n'eſt pas moins évident que les têtes des Colomnes ſous-le vent, couperont de même les queuës de celles qui ſont au-vent, à moins que les Colomnes du-vent ne revirent ſi long temps avant les autres, que plus de leur moitié ait reviré, avant que celles-ci revirent : car ſi la tête E revirant au point E coupe la queuë D au point T, la tête E revirant au point P coupera la queuë D au point C. Mais ſi la tête E ne reviroit que quand plus de la moitié de la Colomne C D à reviré au point O, alors la tête E paſſeroit au-vent du point où la Colomne C D revire, & par conſéquent elle ne ſeroit pas en danger de couper ſa queuë. Ceci eſt d'une aſſez grande conſéquence, parce qu'il y a des cas où le Général eſt obligé de faire revirer ſes Colomnes par la contre-marche durant la nuit, ou durant une brume ; & en ſuivant ces régles, il ne riſque rien, & il eſt tres-facile de faire connoître à la tête de la Colomne qui eſt ſous-le vent, le temps auquel le milieu de la Colomne du-vent revire.

Remarque 5.

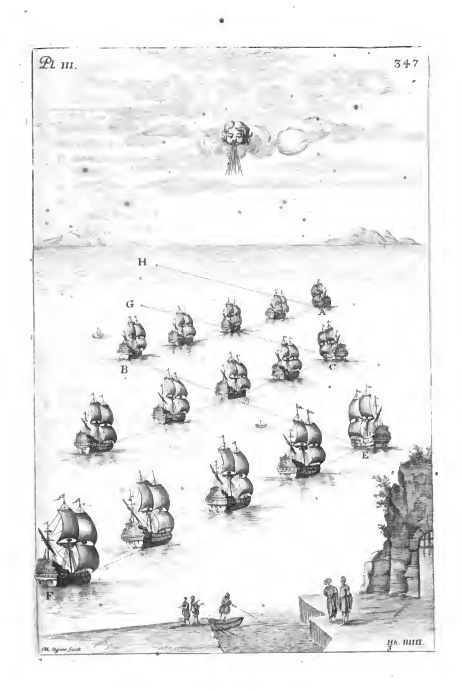
Commе les Evolutions précédentes n'évitent pas le principal defaut que nous avons remarqué, sçavoir qu'il est difficile que les Colomnes gardent leur Ordre durant la seconde bordée. Le Chevalier de Beaujeu qui s'est toûjours distingué dans la Marine par sa valeur, & par son application, nous propose une maniere fort ingénieuse de ranger les trois Colomnes, afin qu'elles puissent revirer par la contre-marche sans que l'Ordre en soit jamais troublé. Il veut que les Colomnes soient paralleles à la ligne d'un des deux plus-prés, & que les Vaisseaux d'une Colomne répondent aux Vaisseaux de l'autre par la ligne qui fait le lit du vent. Par exemple, le vent étant Nord les Colomnes A B, C D, E F sont rangées sur des lignes paralleles à l'Est-Nord-Est qui fait le plus-prés bas-bord, & les têtes A, E, C sont rangées sur la ligne Nord & Sud, & tous les autres Vaisseaux de même. Il tire plusieurs avantages considérables de cette maniere. 1. Chaque Vaisseau a toûjours deux points fixes par où il connoît qu'il est dans son poste, sçavoir qnand il est à l'égard de ses voisins dans la ligne du plus-prés surquoi les Colomnes sont rangées, & quand il est dans la ligne du lit du vent, à l'égard des Vaisseaux qui lui doivent répondre dans les autres Colomnes. 2. On déterminera exactement la distance des Colomnes; car la Colomne C D sera éloignée autant qu'il convient de la Colomne A B, quand la tête C pourra revirer sur le milieu L de la Colomne A B. 3. Quand il faudra revirer par la contre-marche, l'Ordre ne sera point troublé, parceque les têtes A, C, E revirant en même temps, demeureront les unes à l'égard des autres dans la ligne qui fait le lit du vent. 4. La tête C ne coupera pas la queuë B, si celle-ci est dans son poste, parceque les lignes C L, B L sont égales, & que la tête C perd du temps à revirer.

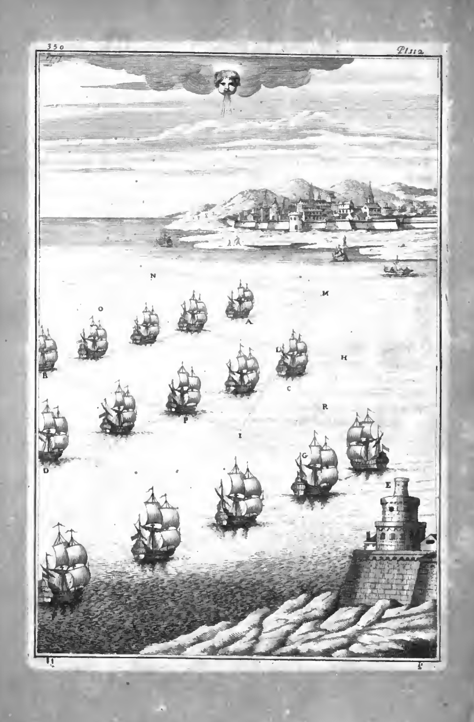
Avantages de cette méthode.

Remarque 6.

Je ne doute pas que cette maniere ne soit goûtée de plusieurs habiles gens : neanmoins elle n'est pas exempte de defauts. 1. Elle met les têtes des Colomnes dans une situation peu naturelle. 2. Elle donne trop d'étenduë à l'Armée. C'est pourquoi nous allons donner une maniere qui est déja fort en usage, & qui me paroît plus naturelle.

Remarque.


Pl. III.
347
H
G
A
B
C
E
F
M. Ogier fecit
Hh. IIIII.
3


350
Pl.112
N
O
M
A
L
H
B
C
P
R
I
G
D
E

Remarque 7.

Afin de ne rien changer dans l'Ordre des trois Colomnes que nous avons expliqué dans la premiere Partie, & afin de faire pourtant en sorte que leur Ordre ne soit point troublé, quand elles revirent par la contre-marche : la tête E de la Colomne qui est sous-le vent revire la premiere, & sa Colomne revire successivement dans ses eaux au point E ; les deux autres Colomnes continuent leur bordée, jusques à ce que la tête C se trouve au point H, par le travers de la tête E qui est au point G ; alors la tête C revire, & le reste de sa Colomne vient pareillement revirer au point H. Enfin quand la tête A se trouvant au point M, voit les deux autres l'une par l'autre dans les points L, I, elle revire, & le reste de sa Colomne aiant reviré successivement au point M, l'Armée se trouve sur les Colomnes I B, L O, M N, dans le même Ordre qu'auparavant. Planc.112.

Remarque 8.

Il faut observer que cette Evolution est beaucoup plus aisée à exécuter dans la pratique, qu'elle n'est facile à comprendre dans la théorie : car elle se reduit uniquement à faire revirer la tête C, quand elle est par le travers de la tête E qui a reviré la premiere, & à faire revirer la tête A quand elle se trouve par le travers des deux autres, ou quand elle les voit l'une par l'autre.

Remarque 9.

Je conviens qu'il reste encore le danger où sont les queuës du-vent d'être coupées ; mais les autres Evolutions n'ôtent pas ce defaut : d'ailleurs nous avons plusieurs moiens de l'éviter, ou de le corriger. 1. Si les queuës prennent grand soin de se serrer le plus qu'il se peut. 2. Si les queuës forcent de voiles, & que les têtes ne forcent pas tant. 3. Si les queuës qui ont été coupées, prennent leurs mesures pour passer dans les intervalles de la Colomne qui les a coupées, ce qui n'est pas impossible même la nuit ; parce qu'on ne revire pas sans porter des feux. Nous pouvons donc conclurre que l'Evolution présente est l'unique qu'on doit emploier dans la pratique, quand on fait lovier une Armée par la contre-marche : à moins que des raisons particulieres n'obligent le Général de recourir à quelqu'une des précédentes.

§. IV.

Diſputer le vent à l'ennemi.

I.

Planc. 113. L'Armée qui eſt ſous-le vent doit toûjours courir la bordée qui l'empêche d'élonger l'ennemi : afin de l'obliger de beaucoup arriver s'il veut combattre, ce qui peut lui faire perdre le vent. C'eſt pourquoi l'Armée CD court une bordée differente de celle que tiennent les ennemis AB, & l'Armée EF court la même bordée que les ennemis GH.

Remarque.

Il n'eſt pas poſſible qu'une Armée qui eſt ſous-le vent le gagne, tandis que l'ennemi tiendra le vent, & que le vent ne changera pas. Ainſi tout ce que peut faire une Armée qui eſt ſous-le vent, c'eſt de ſe mettre en état d'attendre que le vent change, & de profiter de ſes changemens, ou des fautes que l'ennemi pourroit faire : & je dis que la maneuvre précédente ſert merveilleuſement à cela : car tandis que l'Armée qui eſt ſous-le vent n'élongera pas l'ennemi, elle le mettra dans l'impoſſibilité de l'attaquer, s'il ne veut pas riſquer l'avantage du vent.

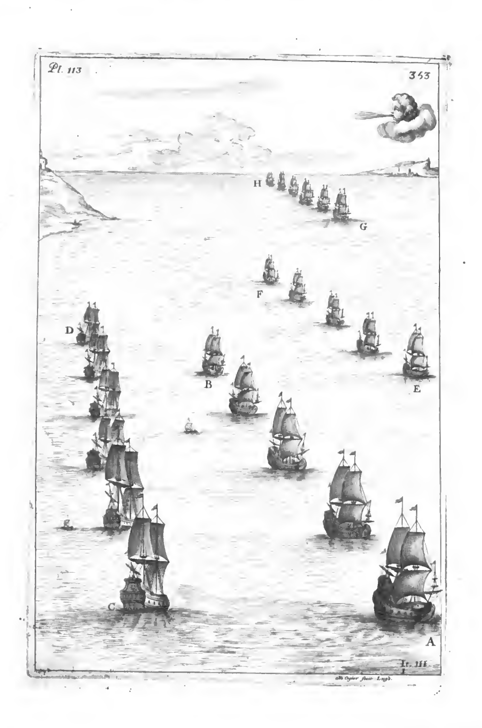
II.

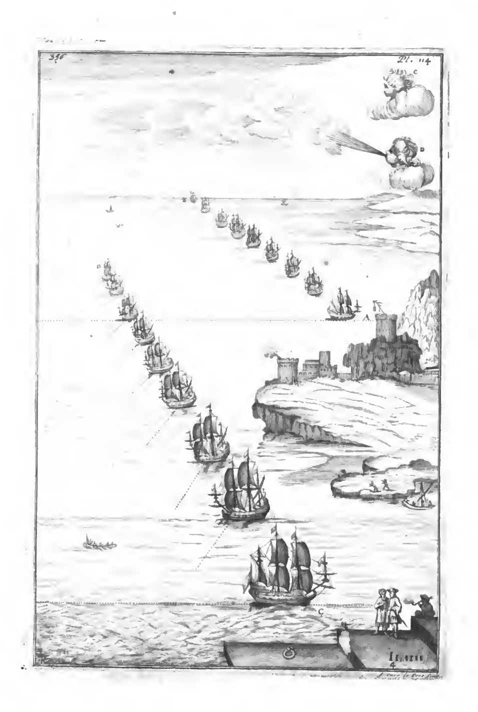
Afin qu'un Général puiſſe profiter des changemens du vent, il faut qu'il les prévoie ; ce qui ne paroîtra pas impoſſible à ceux qui ont quelque pratique, & qui ſçavent combien les vents ſont réglez tant au large que ſur les côtes. Il eſt vrai qu'un Général ſe trompe quelquefois dans ſes conjectures quelque habile qu'il puiſſe être; mais il réüſſit auſſi ſouvent, & il ne faut qu'un changement de vent qu'on aura prévû, pour vous faire vaincre.

Exemple.

Combat de Stromboli 1676. Le ſieur du Queſne Lieutenant Général profita merveilleuſement bien de ces ſortes de connoiſſances, le jour avant le combat de Stromboli l'an 1676. Il commandoit l'Armée Navale de France composée de vingt Vaiſſeaux de ligne, dont le Marquis de Prulli avoit l'Avant-garde, & le ſieur Gabaret l'Arriere-garde. Le 7. de Fevrier on rencontra les ennemis, au nombre de dix-neuf Vaiſſeaux de ligne & neuf Galéres, ſous le commandement de l'Amiral Ruiter. Les ennemis avoient le vent ; mais comme le jour étoit fort avancé, Ruiter réſolut de remettre le combat au lendemain, eſperant qu'il conſerveroit aiſément ſon avantage. Neanmoins le ſieur du Queſne ſçût ſi bien ménager ſes bordées, & profita avec tant d'adreſſe des retours de vent, des caps,

des


H
G
F
D
B
E
C
A
It. III


356
Pl. 114
C
D
B
A
C
4

des courans, que le lendemain au point du jour son Avant-garde revira au-vent des ennemis. Les François aiant donc gagné le vent aux Holandois, arrivérent en bon ordre sur leur ligne, l'attaquérent, & la battirent avec tant de fureur que Ruiter avouë dans la lettre qu'il en écrivit aux Estats, n'avoir jamais vû de combat plus sanglant. Le Marquis de Prulli fit arriver l'Avant-garde des ennemis, le sieur du Quesne fit plier leur Corps-de bataille, où Ruiter eut bien de la peine à éviter deux Brûlots qu'il lui envoia. Quantité de leurs Vaisseaux furent desemparez ; mais la nuit qui survint sépara les deux Armées, & le vent aiant changé le lendemain en faveur des Holandois, ils profitérent de cet avantage pour se retirer.

III.

La disposition des caps, les courans dans la Mediterranée, & les marées dans l'Ocean, servent encore beaucoup à gagner le vent. Il ne faut quelquefois que ranger une terre, ou s'en éloigner à propos, pour gagner dix lieuës au-vent dans une bordée. La connoissance de ces sortes de choses est tres-essentielle à un Général, & on peut dire qu'il est bien moins nécessaire à un Général de terre, de connoître exactement le païs où il fait la guerre, qu'à un Général de mer de sçavoir la carte, les vents, & les marées des parages où il navigue.

IV.

Si le vent vient de l'avant, & que l'Armée qui étoit sous-le vent se trouve de l'avant, elle n'aura qu'à revirer par la contre-marche ; mais si le vent vient de l'arriere, & que l'Armée C D qui étoit sous-le vent se trouve de l'arriere, la tête C courra au plus-prés stribord, & le reste de l'Armée courant au plus-prés bas-bord se mettra successivement dans ses eaux, sans beaucoup craindre de ne pas garder les mêmes distances. Planc. 114.

V.

L'Armée qui est au-vent, doit autant qu'elle peut, tenir l'ennemi par son travers ; parce qu'alors elle peut toûjours conserver son avantage, à moins que le vent ne change beaucoup. Elle doit aussi le tenir de prés pour la même raison, à moins qu'il ne lui convînt pas de combattre ; car alors il faudroit se tenir hors de la vûë de l'ennemi comme nous dirons bien-tôt. Si le vent vient à changer un peu en faveur des ennemis, il faut qu'elle fasse courir tous ses Vaisseaux au plus-prés sans se mettre en peine de changer son Ordre, afin d'être en état de profiter de l'inconstance du vent, si comme il arrive quelquefois, il retomboit au même rumb. C'est pourquoi l'Amée A B courra toute au plus-prés, jusques à ce qu'elle ait éprouvé si le vent qui est survenu, est un vent fait.

§. V.

Eviter le combat.

I.

Planc.115. L'Armée A B qui eſt au-vent, ne pourra pas être forcée au combat; parce qu'elle peut toûjours tenir la bordée qui l'éloigne des ennemis, en courant au plus-prés ſtribord, tandis que les ennemis courent au plus-prés bas-bord.

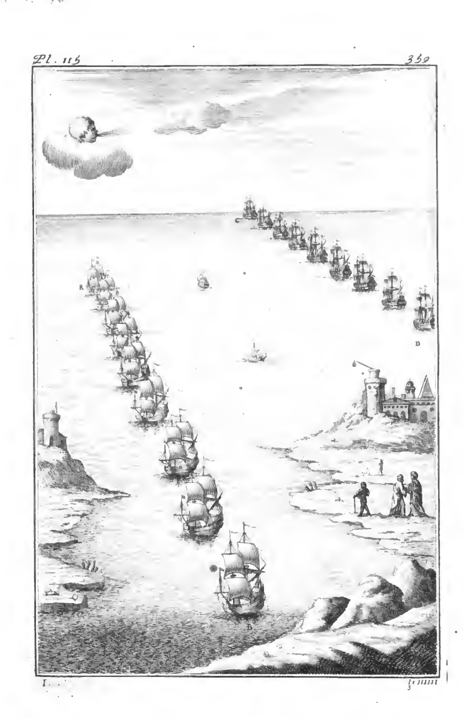
Remarque.

Si le vent n'étoit pas inconſtant, il ſeroit aisé à l'Armée A B de ſe tenir à la vûë de l'Armée C D, ſans craindre d'être forcée au combat : mais l'inconſtance du vent oblige les Généraux habiles d'éviter autant qu'ils peuvent la vûë des ennemis, quand ils ne les veulent pas combattre : la raiſon de cette maxime eſt fondée ſur ce qu'il n'eſt pas poſſible d'éviter le combat, quand on eſt long temps à la vûë d'un ennemi plus fort, qui veut abſolument combattre ; comme nous le verrons dans le §. ſuivant.

Exemple.

Ce fut ſur cette maxime que le Comte de Tourville Vice-Amiral & à préſent Maréchal de France, régla la campagne de l'an 1691. Les Alliez aiant prés de vingt Vaiſſeaux de guerre plus que lui, ſembloient le devoir tenir enfermé dans ſes ports. Mais le Roi vouloit qu'on tînt la mer, & qu'on n'y fît point de maneuvre indigne de la gloire de ſes Armes victorieuſes : on ne vouloit pas neanmoins donner un combat deſavantageux, & où le plus grand nombre des ennemis nous pût faire riſquer la victoire. Il falloit toute l'habileté d'un grand Général pour réüſſir en des circonſtances ſi délicates. Le Comte de Tourville commença par croiſer durant quinze jours à l'entrée de la Manche, arrêtant tout ce qui en ſortoit, & tout ce qui ſe préſentoit pour y entrer. Aiant appris que la Flotte de Smyrne avoit joint l'Armée des Alliez ſur les côtes d'Irlande, il ne laiſſa pas de s'approcher des Sorlingues, pour donner de la jalouſie aux ennemis. Il tomba enſuite ſur la Flotte de la Jamaïque, & aprés avoir pris les deux Vaiſſeaux de guerre qui l'eſcortoient, avec quelques Vaiſſeaux Marchands, il contraignit les autres de rentrer dans la Manche à la faveur d'un broüillard qui les déroba à nos Coureurs. Les Alliez qui étoient moüillez aux Sorlingues, apprirent ces nouvelles avec quelque chagrin. Ils appareillent, ils ſe mettent en mer pour chercher les François & les combattre, ne doutant point qu'étant ſi ſupérieurs en nombre, ils ne les défaſſent, ou qu'ils ne les obligent de rentrer dans leurs ports.

Mais




362.
Pl. 116.
B
D
C
A
M. Ogier fecit
Kx.
2.

Mais le Comte de Tourville les tire au large, leur diſpute le vent, les joüe par mille fauſſes routes, paſſe cinquante jours à la mer tôûjours prêt de profiter des occaſions qu'il pourroit trouver de donner ſur l'ennemi avec avantage : il rentre enſuite à Breſt finiſſant une tres-heureuſe Campagne, qui parmi les Connoiſſeurs a fait également admirer le genie ſupérieur, & l'habileté de ce grand Général.

II.

Si l'Armée qui veut éviter le combat eſt ſous-le vent, elle larguera Planc. 116. comme celle des ennemis : mais elle ne fera pas vent-arriere ſans ſe mettre en Ordre-de retraite, ſi elle eſt à la vûë des ennemis. Ainſi l'Armée A B qui ne veut pas combattre, voiant que l'Armée C D arrive ſur elle, arrivera de même pour ſe tenir à la même diſtance.

Remarque.

Il eſt des circonſtances où l'Armée peut faire vent-arriere, ſans ſe mettre en Ordre-de retraite : comme quand elle ne veut que differer le combat, ou qu'elle veut combattre ſi l'ennemi s'obſtine à la pourſuivre &c. Hors de ces cas extraordinaires, l'Ordre-de retraite met mieux l'Armée en état de ſe retirer ſans péril.

§. VI.

Forcer les ennemis au combat.

Axiome 1.

ON peut prendre pour une maxime générale la propoſition ſuivante. *Quand deux Armées égales demeurent long temps en vûë, elles ſe peuvent régulierement forcer au combat.* Voici les raiſons qui appuient cette maxime.

I.

Si l'Armée qui veut combattre ſe trouve ſous-le vent, elle tiendra la bordée qui lui fait élonger l'ennemi, pour le garder à vûë en attendant que le vent change.

Remarque 1.

Pour peu qu'on ait d'expérience dans la Marine, on comprend ſans peine qu'il n'eſt pas preſque poſſible à une Armée qui eſt en vûë des ennemis, de ſe tirer hors de leur vûë, à moins qu'on n'entre dans un port. Car les Armées ſont en mer durant une ſaiſon où les nuits ſont fort courtes, les jours fort longs ; ainſi les fauſſes marches étant de peu de durée ne peuvent pas beaucoup éloigner les Armées : d'ailleurs

une Armée ne peut pas forcer de voiles durant la nuit, de peur de se
Planc.117. separer. Que fera donc l'Armée CD qui étant au-vent, se trouve en vûë de l'Armée AB? Si elle tient le vent, l'Armée AB le tiendra de même : si elle court largue, elle perd son avantage sans rien gagner.

Remarque 2.

Nous avons dit que l'Armée AB doit toûjours tenir la bordée qui lui fait élonger l'ennemi; parceque nous supposons qu'elle veut combattre à quelque prix que ce soit : car si l'Armée AB ne vouloit combattre qu'au-vent, elle ne pourroit pas toûjours forcer l'ennemi au combat.

Exemple.

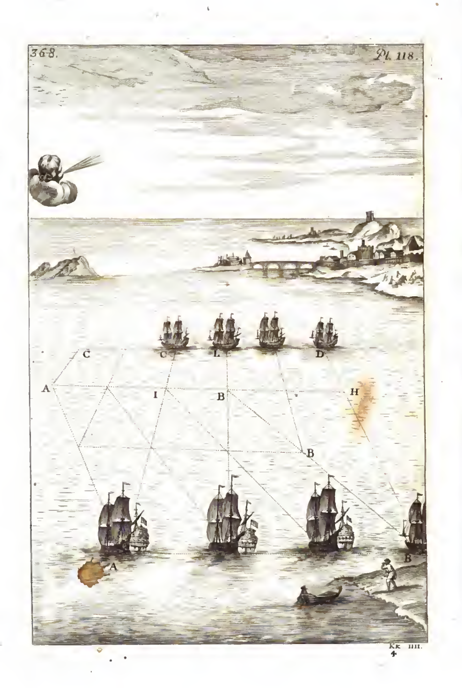
C'est ainsi qu'en usa le Comte de Tourville Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France, dans la Campagne qu'il fit dans la Manche contre les Alliez l'an 1690. Les deux Armées se rencontrérent sur les côtes de l'Isle de Vvich; mais les Alliez avoient le vent, & quelque effort que fît le Comte de Tourville pour les engager au Combat, ils s'opiniâtrérent à le refuser. Le Comte de Tourville qui étoit résolu de les combattre à quelque prix que ce fût, se contenta de les garder à vûë, étalant les marées & courant les bordées qui lui faisoient élonger l'ennemi, en attendant que le vent vînt à changer en sa faveur, & qu'il lui donnât le moien de forcer les Alliez au combat. Ceux-ci de leur côté firent tous leurs efforts pour se tirer hors de la vûë des François, & ils esperoient d'autant plus en venir à bout, qu'ils se flattoient d'être plus habiles dans la connoissance de la Manche, & de ses marées; mais tous leurs efforts furent inutiles : aprés avoir été poursuivis durant prés de quinze jours, ils furent enfin obligez d'accepter le combat, qui ne leur fut pas plus heureux que leur retraite, quoi qu'ils eussent l'avantage du vent.

II.

Si l'Armée qui veut combattre est au-vent, elle forcera l'ennemi au combat en plusieurs manieres, selon les diverses circonstances, & les divers cas qu'il nous faut examiner exactement, parceque la chose est tres-importante.

Premier cas. 1. Si l'Armée AB qui veut combattre & qui est au-vent, trouve que son ennemi CD tient le vent : elle larguera un peu pour l'élonger : ensuite chaque Vaisseau de l'Armée AB donnera chasse au Vaisseau


Pl. 117
365
D
C
B
A
KK III


368.
Pl. 118.
C
C
L
D
A
I
B
H
B
A
B

Vaiſſeau de l'Armée CD qu'il doit combattre ; c'eſt-à-dire qu'on arrivera autant ſur l'ennemi qu'on pourra, en le tenant toûjours au même rumb. De cette maniere l'Armée AB ſe trouvera bien-tôt à portée de l'Armée CD dans un bel Ordre, comme la figure le fait voir : mais afin que la choſe s'exécute plus régulierement, & plus exactement il faut faire les remarques ſuivantes. Planc. 118.

Remarque 1.

Nous avons dit que l'Armée AB doit premierement élonger l'ennemi, en larguant autant qu'il eſt néceſſaire pour gagner ſon travers : & nous n'avons pas voulu que l'Armée AB ſe mît en peine d'approcher beaucoup l'Armée CD, avant que de l'avoir élongée. 1. Parceque ſi l'Armée AB arrivoit ſur l'Armée CD, avant que d'être par ſon travers, elle pourroit perdre l'avantage du vent s'il venoit de l'avant : car la tête C ſe trouvant beaucoup plus avancée que la tête A, pourroit lui paſſer au-vent en revirant. On comprendra aiſément la choſe, ſi on ſuppoſe dans la figure que l'Armée AB aiant approché l'Armée CD, ſe trouve ſur IH au lieu de ſe trouver ſur AB : ce qui arriveroit ſans doute, ſi l'Armée AB donnoit chaſſe à l'ennemi, avant que de s'être mis par ſon travers. 2. Si l'Armée AB s'approchoit de l'Armée CD, avant que de l'avoir élongée, elle ſe trouveroit de l'arriere ſur IH, tandis que l'Armée CD ſe trouveroit de l'avant ſur CL : & par conſéquent une partie de l'Armée AB qui ſeroit ſur IB, ſe trouveroit à portée, avant que le reſte y fût, ce qui donneroit lieu à l'Armée CD d'éviter un combat déciſif.

Remarque 2.

Quand nous avons dit que chaque Vaiſſeau de l'Armée AB, doit donner chaſſe au Vaiſſeau qui lui répond dans l'Armée CD, nous n'avons pas prétendu que chaque Vaiſſeau quittât ſon poſte ; car il ne faut jamais rompre ſa ligne ſans un commandement exprés du Général. Nous avons ſeulement voulu que les Officiers Généraux de l'Armée AB donnant chaſſe aux Officiers Généraux qui leur répondent dans l'Armée CD, réglaſſent la route de tous les autres Vaiſſeaux, & que chaque Vaiſſeau de l'Armée AB affectât auſſi de tenir le Vaiſſeau qu'il doit combattre dans l'Armée CD, qu'il affectât dis-je de le tenir par ſon travers, mettant ou carguant des voiles, autant qu'il ſeroit néceſſaire pour cela.

Planc.119. *Second cas.* Si l'Armée CD qu'on veut forcer au combat, largue de quatre rumbs, l'Armée AB l'atteindra bien-tôt. Pour le prouver, supposons que les deux Armées sont éloignées de deux lieües, & qu'elles en ont quatre d'étenduë, si l'Armée CD court largue de quatre rumbs, par des lignes paralleles à la ligne EF, la tête A larguant un peu plus coupera le Vaisseau E au point F, & par conséquent l'Armée AB coupera plus de la moitié de l'Armée CD, avant deux ou trois heures de chemin : en supposant même que l'Armée AB qui largue plus ne va pas plus vîte.

Remarque.

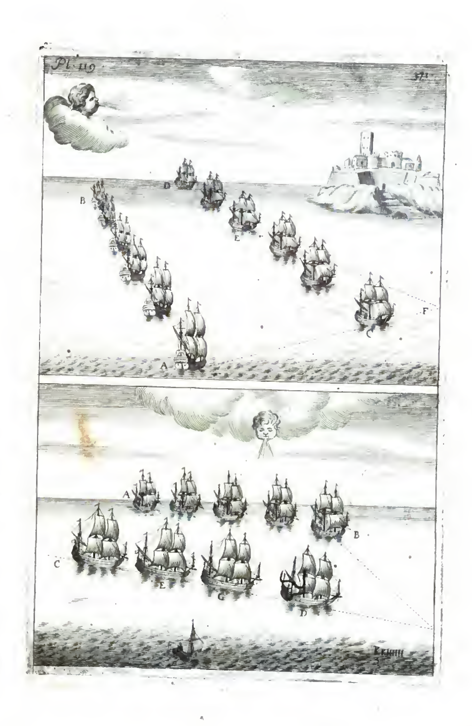
L'Armée AB qui largue plus, allant plus vîte que l'Armée CD, elle coupera un plus grand nombre de Vaisseaux, & elle les coupera en moins de temps. Ainsi on peut conclurre que si les deux Armées sont à deux lieües de distance, en moins de deux heures, plus de la moitié de l'Armée. CD se trouvera à portée de l'Armée AB.

Figur. 2. *Troisiéme cas.* Si l'Armée CD larguoit de l'autre bord, elle se trouveroit encore plûtôt forcée au combat : car la queüe B couperoit le Vaisseau G en moins d'une heure, & par conséquent l'Armée AB couperoit plus des deux tiers de l'Armée CD.

Quatriéme cas. Il reste donc que l'Armée CD fasse tout à fait vent-arriere, sur quoi nous pouvons faire les réflexions suivantes. 1. Mille accidens peuvent encore forcer l'Armée CD au combat ; les meilleurs voiliers de l'Armée AB peuvent donner chasse aux fuyards, & engager le combat ; le vent a des inégalitez qui peuvent favoriser les victorieux, se trouvant plus frais ou plus arriere pour eux que pour leurs ennemis : les courans, les caps, les résales, mille autres choses rendent les retraites peu sûres. 2. Examinons à la rigueur si l'Armée qui court vent-arriere, ne peut pas être approchée par celle qui la poursuit, en les supposant également nombreuses, & également vîtes. Soit donc l'Armée AB qui a cinq lieües d'étenduë, & qui est éloignée de deux lieües de l'Armée CD qui fait vent-arriere : je dis que si l'Armée AB tient le vent d'un ou de deux rumbs, la tête A approchera sensiblement le milieu E de l'Armée CD. Pour en être convaincu, considérons que si on prend les lignes égales EG, AH, la ligne GH sera moindre que AE ; & d'ailleurs les Vaisseaux qui prennent un rumb ou deux au vent allant plus vîte que ceux qui vont vent-arriere, on ne peut pas douter que le Vaisseau A n'approche en peu de temps le Vaisseau E, & que la partie ED ne soit bien-tôt forcée au combat.

Figure suivante.

Remarque,


Pl. 119
371
B
D
E
F
A
A
B
C
E
G
D


S
R
P
O
L
H
K
N
M
C
E
A
D
L l
2

Remarque.

L'Armée CD qui fuït, peut éviter les approches de l'ennemi en deux manieres. 1. Si elle fait exactement la même route que l'Armée qui la pourfuit. 2. Si elle court un peu au-vent tantôt à ftribord, tantôt à bas-bord ; car de cette maniere par les fecondes bordées, elle rendra inutiles les avantages que l'ennemi auroit gagné dans les premieres. C'eft pour cela que dans l'axiome que nous avons donné au commencement de ce §. nous avons ajoûté les mots de *long temps*, & de *réguliérement* ; parceque les Armées ne peuvent pas demeurer long temps en vûë, qu'il n'y arrive quelques uns de ces accidens qui rompent les mefures des fuyards, & qui les obligent malgré eux de combattre. Planc.120.

Axiome 2.

Il n'eft gueres poffible à une Armée qui eft beaucoup inferieure, de demeurer long temps en préfence de l'ennemi, fans être forcée au combat. 1. L'Armée qui eft plus nombreufe peut faire un détachement de fes meilleurs Voiliers, qui tenant la même route que l'ennemi, l'atteindront infailliblement, & l'engageront au combat. 2. L'Armée MP qui eft confidérablement plus nombreufe que l'Armée RS, pourra fe divifer en trois Efcadres, laiffant une diftance confidérable dans les entredeux, & alors quelque parti que prenne l'Armée RS, elle fera bien-tôt coupée de la maniere que nous avons expliqué plus haut.

Remarque.

Le meilleur parti que l'Armée RS puiffe prendre dans ces circonftances, eft de fe mettre en Ordre-de retraire : mais il ne faut pas qu'elle fe flatte pour cela d'éviter le combat, fi les ennemis s'opiniâtrent, & qu'elle ne puiffe pas trouver bien-tôt un azile.

Corollaire.

On voit par tout ce que nous avons dit dans ce §. combien on fe tromperoit, fi fous prétexte qu'une Armée Navale peut éviter le combat, on vouloit qu'une Armée Navale fe tînt en vûë d'un ennemi confidérablement plus fort : car quand il feroit vrai qu'une Armée Navale peut éviter le combat, lorfqu'elle eft égale ; il ne feroit pas vrai qu'elle le puiffe éviter, quand elle eft beaucoup inférieure.

§. VII.

Doubler les ennemis.

Il faut doubler la queuë. L'Armée qui est plus nombreuse tâchera d'élonger les ennemis, de telle maniere qu'elle laisse une queuë de l'arriere, qui se repliera ensuite sur l'ennemi pour le doubler, & le mettre entre deux feux.

Remarque 1.

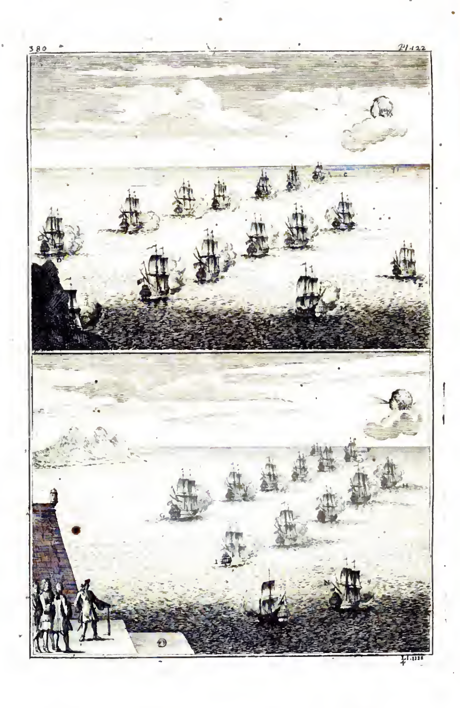
Si l'Armée qui est plus nombreuse est au-vent, elle pourra plus aisément replier sa queuë sur celle de l'ennemi, & le mettre entre deux feux : mais si l'Armée qui est plus nombreuse est sous-le vent, elle ne doit pas moins laisser une queuë de l'arriere, parceque le vent peut changer durant le combat ; d'ailleurs l'Armée qui est sous-le vent, peut larguer insensiblement en combattant, pour donner lieu à sa queuë de se replier sur l'ennemi en pinçant le vent.

Remarque 2.

Planc.121 Je sçai que plusieurs habiles gens sont persuadez qu'il faut doubler les ennemis par la tête : parceque si la tête des ennemis est une fois en desordre, elle tombe sur le reste de l'Armée, & elle y met infailliblement la confusion : car si la tête A de l'Armée AB se trouve démâtée, elle tombe sur les Vaisseaux qui viennent aprés, ceux-ci sut les suivans, & bien-tôt tous les Vaisseaux ne pouvant plus avancer, se mêlent, se doublent, s'abordent. La chose paroîtta vrai-semblable, si on ne fait pas réflexion,que les Vaisseaux dans l'Armée AB sont rangez sur une ligne,avec des distances qui donnent lieu au Vaisseau A de passer au-vent du Vaisseau E, qui pour lui faciliter la chose peut un peu arriver, sans craindre nulle confusion. La tête A se titeroit encote plus aisément d'intrigues, si l'Armée AB étoit sous-le vent ; d'où je conclus que ce n'est pas un grand avantage pour l'Armée CD d'avoir doublé l'Armée AB par la tête ; parceque les Vaisseaux de l'Armée AB qui sont desemparez, peuvent se retirer, sans que les Vaisseaux G, F puissent les poursuivre, à moins qu'ils ne veüillent essuier tout le feu de l'Armée ennemie, & se mettre en un danger évident de périr. Au contraire si les Vaisseaux L, M, de l'Armée CD ont doublé la queuë B, Figur. 2. & que le Vaisseau B vienne à être desemparé, il ne peut pas s'empêcher d'être la proye des Vaisseaux L, M, qui fondront sur lui, ou qui le feront tomber sur la queuë D.

Remarque.





Remarque 3.

Je trouve de même que si les Vaisseaux E, M, de l'Armée C D avoient doublé la tête A, ils se seroient mis dans un grand danger de périr : car si le Vaisseau E est desemparé, comment pourra-t-il regagner son Armée ? ne sera-t-il pas aisé à l'ennemi de le faire périr en mille manieres ? Au coutraire si les Vaisseaux L, N, de l'Armée F G ont doublé la queuë I de l'ennemi, & que le Vaisseau L soit desemparé, il demeurera de l'arriere sans que la queuë I puisse courir sur lui, étant assez occupée par les Vaisseaux G, N. Planc. 111. Figur. 2.

Exemple.

Rien ne peut mieux confirmer tout ceci, que le combat qui se donna par le travers de la Hougue l'an 1692. L'Armée de France étoit de quarante-quatre Vaisseaux de guerre sous le commandement du Comte de Tourville Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France, qui portoit Pavillon d'Amiral: les Alliez avoient plus de quatre vingts-dix Vaisseaux de ligne sous le commandement de l'Amiral Russel. Les François aiant le vent, arrivérent en bon ordre sur l'ennemi ; mais étant si inférieurs en nombre il leur fut impossible de l'élonger si bien, qu'ils ne laissassent de l'arriere plusieurs de ses Vaisseaux, qui firent une queuë assez longue. Le vent qui étoit d'abord Sud-Oüest aiant tourné au Nord-Oüest, donna lieu à la queuë des Alliez de se replier sur celle de France, de sorte que le Comte de Tourville se vit bien-tôt avec sa Division au milieu des ennemis. La postérité ne pourra pas croire ce qui se passa dans cette occasion ; huit ou neuf Vaisseaux François combattirent des deux bords durant sept heures cette foule d'Alliez qui les entouroient. L'Amiral Anglois plia deux fois, plusieurs de ses Vaisseaux furent desemparez : on dit même qu'il en périt deux, sans que les François perdissent un mât, ni une chaloupe. Le calme étant survenu, & la marée portant au Nord-Est, le reste de l'Armée Françoise alloit tomber au milieu des ennemis : si le Comte de Tourville qui aimoit mieux essuier lui seul tout le péril, n'eût envoié par tout l'ordre de moüiller. Il moüilla lui même au milieu des Anglois, dont six Vaisseaux qui étoient moüillez à demi-portée, faisoient pleuvoir sur lui une grêle de boulets. Leurs Brûlots étoient beaucoup plus à craindre : ils en avoient quantité de moüillez au dessus de nous, & à la faveur de la marée ils en amenérent cinq jusques sous nôtre beaupré, où paroissant tous en feu ils auroient effraié les plus intrépides. Mais le Comte de Tourville malgré la vûë de tant de périls, & malgré l'horreur d'une journée si affreuse, mit si bien en usage les maneuvres les plus fines de son art, qu'il rendit ces cinq Brûlots inutiles ; il évita les uns d'un coup de gouvernail, il Combat de la Hougue. 1692.

fit saisir les autres avec des crocs de fer par des chaloupes, qui les remorquérent à l'écart, il coupa & moüilla une autre ancre pour faire place au plus inévitable des cinq, il les évita tous les uns aprés les autres. Il continua ensuite de soûtenir les ennemis, & de les combattre avec tant de vigueur, qu'ils furent enfin contraints eux mêmes de couper & de s'abandonner à la marée, laissant le champ de bataille aux François, qu'ils avoient combattu avec tant d'avantage, & si peu de succez. Une juste reconnoissance m'oblige de ne pas oublier le Chevalier de Coetlogon chef d'Escadre, qui par une valeur incomparable vint partager le péril, & la gloire de cette action. Il étoit Contre-Amiral Bleu, & son poste naturel l'avoit mis hors de la portée des ennemis: mais voiant l'Amiral de France au milieu des Anglois, où on le croioit perdu, il obtint la permission de quitter son poste, & s'étant fait jour à travers les ennemis qui entouroient son Général, il vint moüiller auprés de lui, pour le sauver, disoit-il à ses Officiers, ou pour périr avec lui.

§. VIII.

S'empêcher d'être doublé.

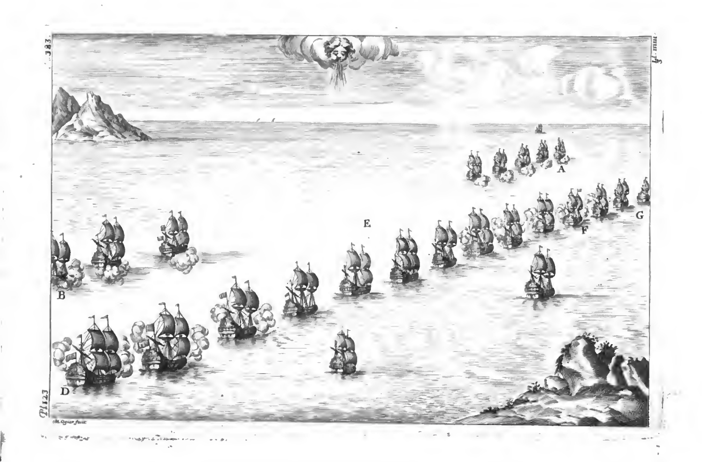
Planc. 123. Pour s'empêcher d'être doublé, il faut absolument empêcher que l'Armée ennemie n'ait une queuë de l'arriere de nous, & pour cela on peut suivre plusieurs partis, quand on est beaucoup inférieur en nombre.

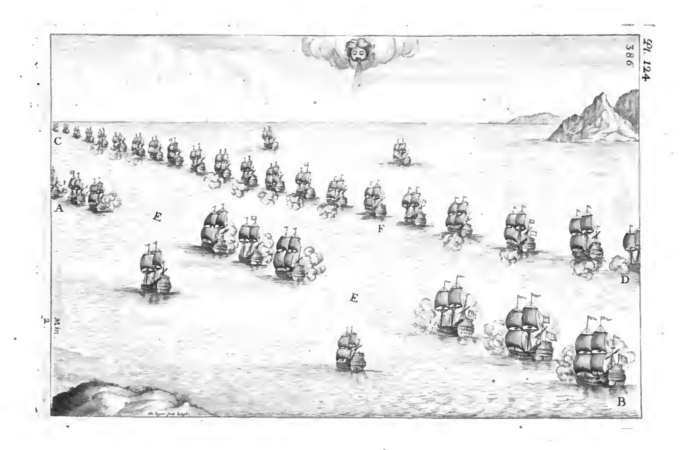
I.

Si on est au-vent, on peut laisser quelques Vaisseaux ennemis de l'avant, faisant tomber nôtre tête A sur leur seconde Division F. De cette maniere leur premiere Division F G sera presque inutile, & si elle veut forcer de voiles pour revirer sur nous, elle perdra beaucoup de temps, & elle se mettra en danger d'être séparée par le calme, qui survient d'ordinaire dans ces sortes d'actions, à cause du grand bruit de l'artillerie. On pourra encore laisser un grand vuide E au milieu de l'Armée, pourveu qu'on prenne les précautions nécessaires pour empêcher que nôtre Avant-garde ne soit coupée. Par ce moien quelque inférieur qu'on soit en nombre, on pourra empêcher que l'ennemi n'ait une queuë de l'arriere de nous.

Exemple.

Tout le monde n'a pas desaprouvé la maniere dont l'Amiral Herber rangea son Armée, quand il arriva sur les François dans le combat de Bevesier l'an 1690. Il avoit quelques Vaisseaux moins que nous: & il étoit résolu de faire ses plus grands efforts contre nôtre Arriere-garde. C'est pourquoi il ordonna à la premiere Division Holandoise de tomber sur nôtre seconde Division, ensuite il ouvrit son Armée au milieu, laissant un grand vuide par le travers de nôtre Corps-de bataille:


A
B
D
E
F
G
M. Ogier fecit


C
A
E
F
E
D
B
Min.
2.

taille. Aprés quoi aiant extrêmement ſerré ſes Anglois, il les oppoſa à nôtre Arriere-garde, & il ſe tint avec ſa Diviſion un peu au large, afin d'empêcher que les François ne profitaſſent du vuide qu'il laiſſoit dans ſon Armée, pour doubler les Holandois. Cet Ordre rendit en effet nôtre premiere Diviſion preſque inutile, parcequ'il lui fallut faire une fort longue bordée, pour revirer ſur la tête des ennemis; & le vent aiant calmé, elle eut peine de ſe trouver aſſez à temps pour partager la gloire de l'action. D'autre part les Anglois qui étoient extrêmement ſerrez, eurent d'abord quelque avantage ſur nôtre queuë qu'un accident fit plier: mais les Vaiſſeaux ſuivans animez par l'exemple du Comte d'Eſtrées Vice-Amiral de France qui commandoit l'Arriere-garde, ſoûtinrent avec tant de valeur le grand nombre d'Anglois qui tomboient ſur eux, que ceux-ci ne pouvant plus ſouffrir le feu des François, pincérent le vent, & ſe firent remorquer par leurs chaloupes, pour ſe tirer au large des victorieux. *Le Comte d'Eſtrées fait fuir les Anglois.*

II.

Si l'Armée moins nombreuſe eſt ſous-le vent, on pourra laiſſer plus de vuide au milieu, & moins de l'avant; mais il faudra avoir un petit détachement de Vaiſſeaux de guerre & de Brûlots, afin d'empêcher que les ennemis ne profitent des vuides de l'Armée, pour la diviſer.

III.

D'autres aiment mieux donner pour une régle générale, que les Officiers généraux de l'Armée moins nombreuſe s'attachent aux Officiers généraux de l'Armée ennemie; car par ce moien pluſieurs Vaiſſeaux ennemis demeurent inutiles dans les intervalles E, & l'ennemi ne peut pas vous doubler. Planc. 124.

Remarque.

Cette maniere ne laiſſe pas d'avoir ſes inconveniens, parceque la tête & la queüe de chaque Diviſion ſont expoſées au feu de deux Vaiſſeaux, & qu'on n'évite pas le danger où ſe trouve la derniere Diviſion, d'être doublée par la queuë ennemie. Pour remédier à ces deux inconveniens, on peut mettre les plus gros Vaiſſeaux à la tête & à la queuë de chaque Diviſion, & on peut faire enſorte que la derniere Diviſion ne laiſſe point de queuë derriere ſoi.

IV.

D'autres aiment mieux que les trois Eſcadres de l'Armée moins nombreuſe attaquent chacune une Eſcadre de l'Armée plus nombreuſe, en obſervant que chaque Eſcadre élonge l'ennemi de telle maniere qu'elle ne laiſſe point de queuë de l'arriere, mais plûtôt qu'elle laiſſe pluſieurs Vaiſſeaux de l'avant.

V.

Enfin il y en a qui veulent, que l'Armée moins nombreuse mette une si grande distance entre ses Vaisseaux, qu'elle fasse une ligne égale à celle des ennemis : mais ce dernier parti est sans doute le moins bon ; parce qu'il donne lieu à l'ennemi d'emploier toutes ses forces contre l'Armée moins nombreuse. Je conviens pourtant que ce parti pourroit être preferé aux autres en certaines circonstances ; comme quand les Vaisseaux ennemis sont considérablement moins forts, que les Vaisseaux de l'Armée moins nombreuse.

§. IX.

Recevoir les ennemis qui arrivent sur nous.

L'Armée qui est sous-le vent, voiant arriver les ennemis sur elle, se mettra en ligne-de combat, en larguant un peu pour gagner du temps, & pour faciliter l'arrangement. On observera de laisser quelques intervalles entre les Divisions, pour donner comme du jeu à l'Armée. Ensuite chaque Commandant s'attachera à se conserver par le travers des Vaisseaux ennemis que son Général lui aura destinez, forçant, ou carguant des voiles, ou revirant même de pouppe à proüe, s'il étoit absolument nécessaire, pour conserver son poste par rapport à l'ennemi.

§. X.

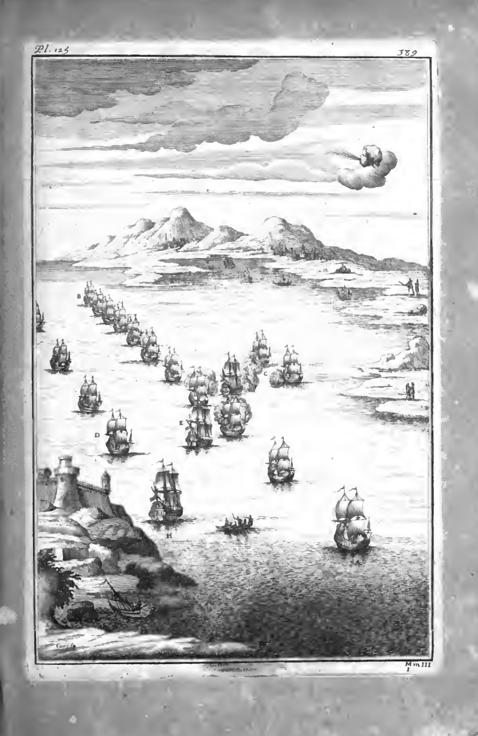
Traverser l'Armée ennemie.

I.

* Planc.125. ON trouve dans les rélations des combats donnez dans la Manche entre les Anglois & les Holandois, que leurs Armées se traversoient souvent ; c'est-à-dire que l'Armée CHD qui étoit sous-le vent, aiant un peu couru de l'avant reviroit par la contre-marche, & coupoit l'Armée AB au point E, & aiant reviré une seconde fois au point C, gagnoit le vent à l'ennemi ; mais celui-ci reviroit à son tour, & coupoit l'Armée qui lui avoit gagné le vent. De cette maniere les deux Armées se traversoient plusieurs fois, ce qui leur donnoit lieu de se couper, de se prendre, de se faire périr mutuellement plusieurs Vaisseaux.

Remarque.

Cette maneuvre est également hardie & délicate, & il faut être consommé dans le métier, pour y réüssir aussi heureusement que fit le Comte d'Estrées Vice-Amiral, & à présent Maréchal de France, dans le combat du Texel l'an 1673. car il traversa l'Escadre de Zelande, lui gagna le vent, la dissipa, & mit les ennemis en un si grand désordre, qu'il fit déclarer la victoire qui étoit encore en balance. II.


B
C
D
E
H


A
C
E
D
B
C
F
G
D
A
E
H
B
Mm. IIII
4

II.

Il me ſemble qu'il eſt aisé à l'Armée CD, d'empêcher que l'Armée AB ne la coupe. 1. Quand l'Armée AB revire par la contremarche, l'Armée CD peut revirer toute en même temps, ce qui empêchera la tête A d'atteindre jamais l'ennemi pour le couper. 2. Si l'Armée CD ne veut pas d'abord revirer toute en même temps, de peur qu'elle ne paroiſſe fuïr, elle pourra laiſſer paſſer la tête A de l'Armée AB au point E, revirant enſuite toute en même temps elle mettra les Vaiſſeaux ennemis E entre deux feux, & les aiant bien-tôt défaits, elle coupera ſans peine la tête A, & les autres Vaiſſeaux ennemis qui l'auront déja traversée. Planc.116.

III.

Je ne vois donc pas qu'il faille beaucoup craindre l'ennemi qui veût nous traverſer : & même je ne penſe pas qu'on doive jamais faire cette maneuvre ſans une des trois conditions ſuivantes. 1. Si on y eſt contraint, pour éviter un plus grand mal. 2. Si l'Armée ennemie laiſſant un grand vuide au milieu de ſes Eſcadres, rend inutile une partie de nôtre Armée. 3. Si pluſieurs Vaiſſeaux FG de l'Armée CD ſont deſemparez ; car alors on pourroit faire revirer les Vaiſſeaux EH tous en même temps, & enſuite le reſte HB de l'Armée AB par la contre-marche, pour tâcher de couper la queuë GD.

IV.

On eſt quelquefois obligé de traverſer l'Armée ennemie pour dégager nos Vaiſſeaux que les ennemis auroient coupez ; & en ce cas il faut riſquer quelque choſe ; mais on doit garder pluſieurs précautions. 1. On ſe doit extrêmement ſerrer. 2. On doit forcer de voiles, ſans ſe mettre en peine de combattre en traverſant l'ennemi. 3. Les Vaiſſeaux qui ont traverſé doivent revirer le plûtôt qu'ils peuvent, pour empêcher que l'ennemi ne continuë la même bordée que l'Armée qui le traverſe.

Exemple.

Jamais perſonne ne ménagea mieux ces ſortes de traversées que l'Amiral Ruiter dans le combat où il battit les Anglois l'onziéme de Juin, & les trois jours ſuivans l'an 1666. Les deux Armées étoient chacune de prés de cent Vaiſſeaux de ligne : mais le Prince Robert avec vingt gros Vaiſſeaux, s'étoit détaché de l'Armée d'Angleterre, pour aller au devant d'une Eſcadre Françoiſe qui venoit joindre les Holandois ; & il avoit laiſſé le commandement du reſte de l'Armée au Général Munk. L'Armée de Holande avoit moüillé en ligne à l'Eſt-Sud-Eſt de la pointe Nord d'Angleterre ; Ruiter en avoit le Corps-de bataille, Tromp l'Avant-garde au Sud, & Evers l'Arriere-garde au Nord : le vent étoit au Sud-Sud-Oüeſt. Le général Munk qui étoit au-vent des ennemis *Combat du Nord l'an 1666.*

résolut d'aller à eux, quoi qu'il eût environ vingt Vaisseaux de moins. Peut-être qu'il crût les surprendre à l'ancre; peut-être aussi que la victoire de l'année précédente lui fit mépriser l'ennemi: ou même le desir d'avoir tout l'honneur du combat l'aveugla, & le fit précipiter de se battre durant l'absence du Prince Robert. Quoi qu'il en soit, il vint à toutes voiles sur les Holandois, qui l'attendirent à l'ancre jusques à ce qu'il fut à portée. Alors aiant coupé leurs cables, ils commencérent le combat sur le midi avec beaucoup de vigueur. Le vent étoit si frais que les Anglois ne pouvant pas se servir de leurs batteries basses, avoient beaucoup de desavantage: c'est pourquoi aprés trois heures de combat ils revirérent tous en même temps au Nord-Oüest, & arrivant de quelques rumbs ils prirent le parti de la retraite, aprés avoir laissé quatre de leurs Vaisseaux desemparez au pouvoir des ennemis. Les Holandois poursuivirent les fuyards, mais ceux-ci tournant tête continuérent le combat jusques à dix heures du soir. Le lendemain les Anglois revinrent à la charge, & le combat fut plus opiniâtré que le jour précédent: les Armées se traversérent plusieurs fois, & ce fut dans cette occasion que Ruiter fit éclater son habileté & sa valeur: car voiant que la plus grande partie de son Avant-garde avoit été coupée, & qu'elle couroit grand risque d'être la proye des ennemis qui l'entouroient, il traversa de nouveau l'Armée Angloise, & donna dessus avec tant de fureur qu'il délivra les siens, & mit les ennemis en fuite. Mais le lendemain le Prince Robert qui avoit rejoint son Armée, recommença le combat, où Ruiter gagna enfin le vent aux ennemis, & parce qu'il n'étoit plus si frais, il en profita si bien qu'il auroit entiérement défait les Anglois, si une brume ne les eût tiré des mains du victorieux, aprés la perte de leur Amiral blanc, & de quinze autres de leurs gros Vaisseaux: les Holandois n'en perdirent que quatre.

§. XI.

Mettre une Armée hors d'insulte dans un Port.

Planc. 117. SOit la rade A dont l'entrée est B; on moüillera les Escadres C D, E F de part & d'autre si prés de terre, qu'un Vaisseau ne puisse pas passer dans l'entredeux. On moüillera encore des Brûlots comme G tout contre la terre à l'entrée, & on couvrira les premiers Vaisseaux C, E de bonnes Estacades. De cette maniere les ennemis B ne pourront pas entrer dans la rade, sans se mettre sous-le vent des Brûlots & des Vaisseaux de l'Armée, qui par conséquent aura toute sorte d'avantages sur eux.

Remarque.



Cove Sc.

Remarque.

Quoique ce soit une entreprise bien hardie d'aller insulter une Armée dans une rade fermée : cependant une Armée ne doit pas négliger les précautions précédentes, parceque la chose n'est pas impossible quand on ne les a pas prises, & qu'on a à faire à un ennemi également habile & vaillant.

Exemple.

Jamais action ne fut plus hardie, mieux concertée, & plus complette, que celle du Comte d'Estrées Vice-Amiral & à présent Maréchal de France, sur l'Armée Holandoise qui s'étoit enfermée dans le port de Tabago l'an 1677. Le port de Tabago est un bassin assez grand, où on ne peut entrer que par un canal fort étroit la sonde à la main. C'étoit là que le Général Binkes avoit mis son Escadre composée de dix Vaisseaux de guerre Holandois, & de plusieurs autres bâtimens qu'il avoit posté sous le canon d'un assez bon fort, comme dans un lieu tout à fait hors d'insulte. Mais il est des ames qui ne trouvent rien d'impossible. Le Comte d'Estrées qui commandoit six Vaisseaux & quatre Frégates, avoit eu ordre d'attaquer Tabago, d'en ruïner le Fort & l'établissement que les Holandois y avoient, & de chercher ensuite l'Escadre Holandoise pour la combattre, & pour la défaire entierement. Lorsqu'il eut appris que les Vaisseaux Holandois étoient sous les batteries de Tabago, il jugea bien qu'il faloit faire les deux expéditions en même temps. Ainsi aprés avoir mis des troupes, du canon, & des munitions à terre, avec un Commandant à qui il donna les ordres nécessaires pour attaquer le Fort, il entra avec son Escadre dans le port pour insulter en même temps les Vaisseaux. Ce fut le vingt-septiéme de Février que s'executa un si glorieux dessein. Le sieur Gabaret chef d'Escadre voulut entrer le premier; mais le Fort & les Vaisseaux ennemis firent un si grand feu sur lui, que ce vaillant homme fut tué de plusieurs boulets qui le mirent en piéces, & son Vaisseau fut entierement desemparé. Les sieurs de Montortier & de Blenac ne laissérent pas d'entrer, & ils donnérent sur les ennemis avec tant de fureur, qu'on vit bien-tôt deux de leurs Vaisseaux en feu; & l'incendie s'étendant à deux Flûtes chargées de femmes & d'esclaves, fit retentir la rade des cris pitoyables de mille malheureux, & augmenta l'horreur que le bruit de l'artillerie y causoit déja. Le Comte d'Estrées suivant de prés le sieur de Blenac se jetta comme un lion sur l'Amiral Holandois, & y porta bien-tôt la terreur, la confusion, & le désordre : le feu s'y prit, & aiant gagné les poudres l'enleva en l'air, avec une nuée de débris enflammez qui retombant sur le Vaisseau du Comte d'E-

Expédition de Tabago l'an 1677.

Nn strées

ſtrées y mirent auſſi le feu, & obligérent ce Général intrépide de ſe jetter dans un eſquif, & enſuite de ſe ſauver en nageant vers le rivage. Ce fut là que la préſence de ce Heros preſque ſeul, ſans armes, & tout couvert de ſon ſang, deſarma les ſoldats Holandois qui y étoient retranchez. Cependant tous les Vaiſſeaux François avoient ſuivi leur Général dans le port, & animez par ſon exemple, ils avoient porté par tout le feu & l'épouvante. Toute la rade étoit couverte d'une épaiſſe fumée, au travers de laquelle on voioit de toute part des Vaiſſeaux qui brûloient, des débris, des corps morts qui flottoient, & un grand nombre de gens, qui malgré une ſi horrible confuſion, nageoient encore pour gagner la terre. Tous les Vaiſſeaux ennemis au nombre de quatorze furent brûlez ou coulez à fond, & le Comte d'Eſtrées aiant appris qu'on avoit manqué le Fort pour n'avoir pas ſuivi précisément ſes ordres, ſe rembarqua avec ſes gens, & retourna plein de gloire en France, où il fut reçû avec les applaudiſſemens que meritoit une ſi belle action.



TRAITE'



TRAITÉ DES EVOLUTIONS NAVALES.

DERNIERE PARTIE,

Quelques remarques pour faciliter la pratique.

EXPLICATION DU SUJET.



E pense avoir donné dans les cinq premieres Parties de ce traité, tout ce qui étoit nécessaire à mon dessein. Car j'ai appris à former les divers Ordres dont les Armées navales sont capables, à y changer l'arrangement des Escadres & des Divisions, à rétablir les Ordres quand le changement du vent les a troublez, à faire passer l'Armée d'un Ordre à l'autre : enfin j'ai expliqué en général les mouvemens qu'une Armée peut faire, soit en présence des ennemis, soit en leur absence, devant ou aprés le combat. Il reste donc seulement que je donne ici quelques remarques pour faciliter la pratique : & c'est à quoi je vais m'appliquer. Je commencerai par la maniere dont on divise l'Armée, par le poste qu'on donne à chaque Vaisseau ; je donnerai ensuite une maniere aisée à chaque Vaisseau pour tenir exactement son poste. Je dirai un mot de la tempête, & je finirai par les signaux qui sont d'une tres-grande conséquence dans les Armées Navales. Je n'ai pas crû devoir marquer les précautions qu'on prend quand on équippe une Armée Navale, les agrêts & les munitions dont elle se doit pourvoir. La Providence nous a donné des Ministres & des Intendans qui semblent

avoir fait l'impossible sur ce point par leur application, & par leur étenduë de genie. Ils ont mis les choses sur un pied, qu'on arme plus aisément cent Vaisseaux en France dans le temps où nous sommes, qu'on n'en armoit autrefois trente. Pour ce qui est des fonctions, du rang, & des prérogatives des Officiers de la Marine, on ne peut rien ajoûter à ce qu'on en a déterminé dans les Ordonnances.

§. I.

Comment on divise une Armée Navale.

I.

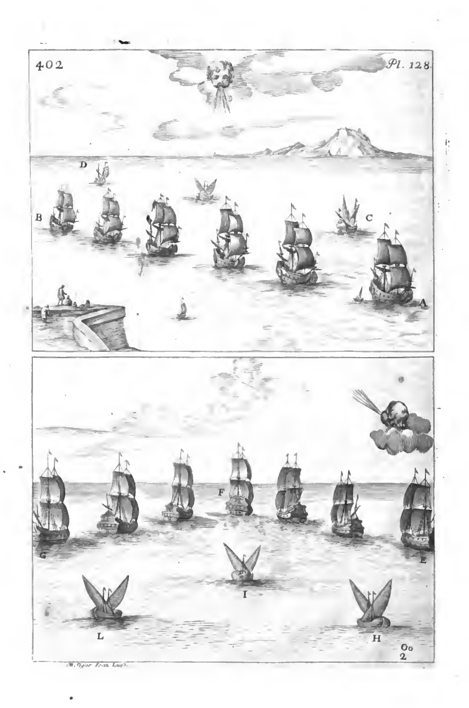
QUand une Armée Navale a soixante Vaisseaux de ligne, on la divise en trois Escadres, dont chacune a ses trois Divisions, & ses trois Officiers Généraux, Amiral, Vice-Amiral, Contre-Amiral. Chaque Escadre a sa couleur, & chaque Division a son mât: par exemple la couleur blanche est propre de la premiere Escadre en France, la couleur blanche & bleuë de la seconde, & la couleur bleuë de la troisiéme; c'est-à-dire que l'Amiral de l'Escadre blanche porte un pavillon blanc au grand mât, l'Amiral de l'Escadre blanche & bleuë un pavillon blanc & bleu au grand mât &c. De même le Vice-Amiral de l'Escadre blanche porte un pavillon blanc à la Mizaine, & le Contre-Amiral de l'Escadre blanche porte un pavillon blanc à l'Artimon &c. Les Vaisseaux particuliers portent des flammes de la couleur de leur Escadre, & au mât de leur Division: Ainsi un Vaisseau de la derniere Division de l'Escadre bleuë porte une flamme bleuë à l'Artimon.

Remarque.

On peut facilement faire en sorte qu'on connoisse dans une Armée chaque Vaisseau par le moien d'une flamme & d'une giroüette, comme nous l'apprend le Chevalier de Beaujeu. Car si on met une giroüette blanche au grand mât pour le premier Vaisseau de chaque Division, une giroüette rouge pour le second, une giroüette bleuë pour le troisiéme, une giroüette blanche & rouge pour le quatriéme, une giroüette blanche & bleuë pour le cinquiéme, & qu'on fasse de même à la Mizaine & à l'Artimon, on aura de quoi marquer quinze Vaisseaux dans chaque Division. Il faudra seulement observer que les giroüettes soient plus larges qu'à l'ordinaire. De cette maniere quand je verrai un Vaisseau qui aiant une flamme blanche à l'Artimon, portera une giroüette rouge au grand mât, je sçaurai que c'est le sixiéme Vaisseau de la troisiéme Division de l'Escadre blanche; & par conséquent que c'est un tel Vaisseau.

II.

Les Officiers Généraux ou les Commandans des Divisions se tiennent toûjours au milieu des Divisions qu'ils commandent. Il faut excepter


402
Pl. 128.
D
B
C
A
F
G
E
I
L
H
Oo
2

cepter les trois Amiraux, qui dans les Ordres-de marche se tiennent à la tête de leurs Escadres.

§. II.

Poste des Brûlots, & autres bâtimens de l'Armée Navale.

I.

DAns tous les Ordres-de marche les Brûlots & les autres bâtimens de l'Armée sont au-vent. On en use ainsi pour plusieurs raisons. 1. Afin que ces sortes de bâtimens soient moins en danger d'être pris, quand ils pourront se refugier vent-arriere au milieu de l'Armée. 2. Afin qu'ils soient plus à portée de se rendre auprés des Commandans, quand il sera nécessaire. 3. Afin qu'ils ne fassent pas attendre le reste de l'Armée, étant plus propres à courir vent-arriere, qu'à tenir le vent. On mettra donc les Brûlots & les bâtimens de charge de l'Armée AB sur la ligne CD, & ceux de l'Armée EFG sur l'angle HIL. Planc. 118.

Remarque 1.

Quoique ces sortes de bâtimens ne tiennent pas si bien le vent que les Vaisseaux de guerre : il ne leur sera pas mal-aisé de se tenir au-vent de l'Armée; parce qu'ils ne sont pas si gênez dans leurs postes, que les Vaisseaux de guerre, qui perdent beaucoup de temps par les maneuvres qu'ils sont sans cesse obligez de faire, pour s'accommoder à leurs voisins. D'ailleurs les Armées ne font pas long temps force de voiles, & les bâtimens qui n'ont pas un poste si exactement réglé, peuvent profiter de tous les momens que l'Armée demeure en pane, ou qu'elle fait peu de voiles.

Remarque 2.

Ces sortes de bâtimens ne doivent pas beaucoup s'éloigner de l'Armée, pour les trois raisons qui les font mettre au-vent; & on peut dire en général qu'une demi-lieuë est la plus grande distance qu'on puisse leur accorder. Mais il faut observer que quand l'Armée n'est pas rangée sur une ligne, ou sur trois Colomnes, les Brûlots & les bâtimens de charge ne doivent pas être plus éloignez des Vaisseaux de guerre, que ceux-ci le sont les uns des autres.

II.

Planc.119. Figur. 2. Nous avons déja dit que dans l'Ordre-de retraite les Brûlots & les bâtimens de charge sont sous-le vent. Ainsi les Brûlots de l'Armée A B C, sont sur l'angle D E F.

Remarque 1.

Les mêmes raisons qui font mettre ces sortes de bâtimens au-vent dans les Ordres-de marche, les font mettre sous-le vent dans celui-ci. 1. Ils sont moins en danger d'être pris, parceque l'Armée les enferme comme dans une demi-lune, les mettant à couvert du côté des ennemis. 2. L'Armée allant toûjours vent-arriere dans cet Ordre, ces sortes de bâtimens n'ont qu'à mettre en pane, pour joindre leurs Commandans, quand il est nécessaire. 3. Si l'Armée vient à être obligée de se mettre en bataille, pour combattre l'ennemi qui la poursuit, ces sortes de bâtimens se trouvent dans leur poste naturel, comme nous verrons plus bas.

Remarque 2.

Dans l'Ordre-de retraite les bâtimens de charge & les Brûlots se tiennent plus éloignez de l'Armée que dans les autres Ordres. 1. Afin qu'ils ne retardent pas la marche de l'Armée. 2. Afin que si l'Armée vient à se mettre en bataille, ils se trouvent à la distance requise.

III.

Dans l'Ordre-de bataille lorsqu'on n'est pas en présence des ennemis, on met les Brûlots, & les bâtimens de charge au-vent, comme dans les Ordres-de marche; mais la distance doit être d'une demi-lieüe.

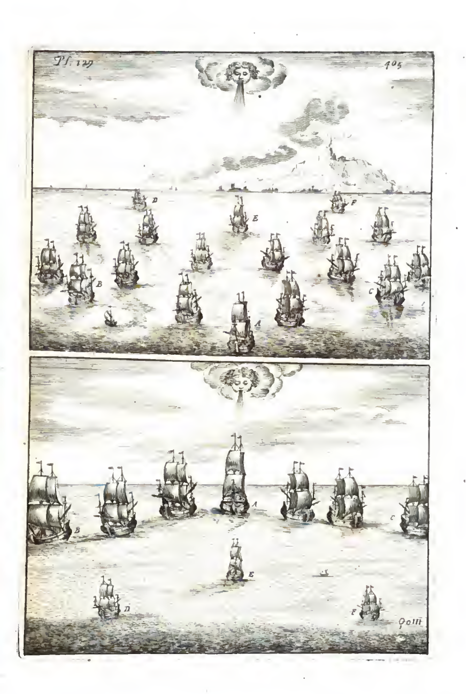
IV.

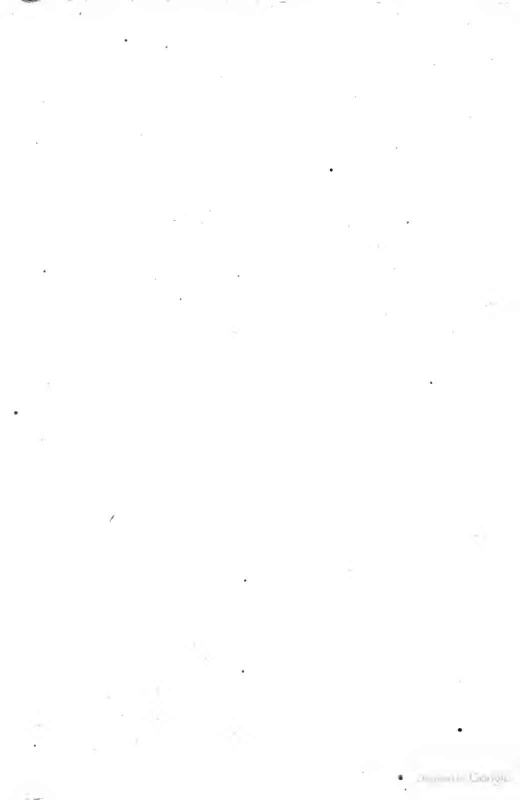
Quand les deux Armées sont en présence, on met les Brûlots & les bâtimens de charge à demi-lieüe de l'Armée, du côté opposé à celui des ennemis. Ainsi l'Armée qui est au-vent, a ses Brûlots & ses bâtimens de charge demi-lieüe au-vent, & l'Armée qui est sous-le vent, les a demi-lieüe sous-le vent : nous avons déja donné la même régle plus haut.

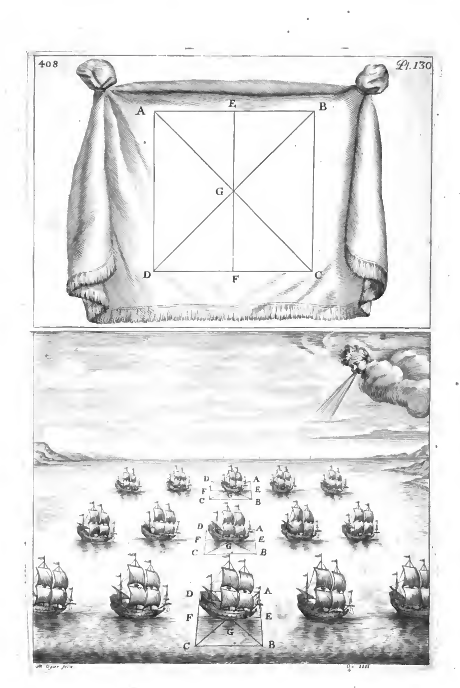
Remarque.

Les Brûlots de l'Armée qui est sous-le vent, doivent se tenir un peu de l'avant des Vaisseaux à qui ils sont destinez : afin qu'ils aient moins de peine à les joindre, s'il est nécessaire.

§. III.


Pl. 129
405
D
E
F
B
C
A
B
A
C
E
D
F




408
Pl. 130
A
E
B
G
D
F
C
D
A
F
E
C
B
D
A
F
E
G
C
B
D
A
F
E
G
C
B

§. III.

Du Quarré Naval.

I.

POur faciliter les mouvemens de l'Armée, on fait sur le pont du Vaisseau entre le grand mât & l'Artimon, un grand quarré ABCD, dont la ligne EF répond à la quille du Vaisseau, de telle maniere que le point E est du côté de la prouë, & le point F du côté de la pouppe. La ligne FE représente donc toûjours la route que tient le Vaisseau, les lignes AB, CD marquent son travers, & quand le Vaisseau est au plus-prés, les diagonales CA, DB marquent l'une la route que tiendra le Vaisseau quand il aura revité, & l'autre son travers. Nous appellons la diagonale CA, *Diagonale stribord*, parce que quand le Vaisseau est amuré stribord, il revire sur la diagonale AC: & nous appellons la diagonale DB, *Diagonale bas-bord*, parce que quand le Vaisseau est amuré bas-bord, il revire sur la diagonale DB. La raison de tout ceci est fondée, sur ce que les deux lignes du plus-prés font un angle qui vaut douze rumbs, ou font le même angle que les lignes GE, GD, & GE, GC: c'est pourquoi si un Vaisseau court au plus-prés par la ligne GE, il faudra qu'il coure à l'autre bord par la ligne GD, ou par la ligne GC.

Planc. 130. *Ce que c'est que la Diagonale.*

II.

Ce Quarré est d'un grand usage, pour tenir facilement son poste à la mer dans une Armée. Par exemple si l'Armée est sur trois Colomnes, & qu'elle fasse route au plus-prés sur quoi ses Colomnes sont rangées: tous les Vaisseaux de la même Colomne se répondront par les lignes FE du Quarré, & les Vaisseaux d'une Colomne répondront à ceux des autres Colomnes par les lignes CD.

Premier usage. Figur. 2.

Remarque.

De cette maniere il sera fort aisé à l'Officier qui se promene sur le pont, de voir d'un coup d'oeil s'il est dans son poste: car aiant fait mettre son Vaisseau au plus-prés, il verra des points F, E, si les Vaisseaux de sa Colomne lui répondent par la ligne FE, & des points C, D, si les Vaisseaux qui doivent être par son travers dans les autres Colomnes, lui répondent par la ligne CD.

III.

Plane. 131. Second usage. Si l'Armée est sur trois Colomnes, & que les Vaisseaux courent sur la ligne du plus-prés, qui n'est pas parallele aux Colomnes; alors les deux diagonales du Quarré marqueront le poste de chaque Vaisseau. Car si les Vaisseaux courent au plus-prés bas-bord, les Vaisseaux de la même Colomne se répondront par la diagonale bas-bord, & les Vaisseaux d'une Colomne répondront aux Vaisseaux des autres Colomnes par la diagonale stribord.

Remarque.

L'Officier connoîtra donc encore d'un coup d'oeil, s'il est dans son poste; car aiant fait mettre son Vaisseau au plus-prés, il verra des points B, D, si les Vaisseaux de sa Colomne lui répondent par la ligne B-D, & dés poins A, C, si les Vaisseaux qui devront être par son travers à l'autre bord dans les autres Colomnes, lui répondent par la ligne A C.

IV.

Troisiéme usage. Figur. 2. Si l'Armée est sur les trois Colomnes HI, LM, PR, & qu'on veuille revirer par la contre-marche sans troubler l'ordre des Colomnes; la tête H aiant reviré, la tête L continuera sa bordée, jusques à ce qu'elle trouve la tête H dans sa diagonale BD, sçavoir quand la tête L sera au point S; alors la tête L revirera aussi, & la tête P continuera sa bordée, jusques à ce qu'elle trouve aussi les deux autres dans sa diagonale BD, sçavoir quand elles seront aux points V, T.

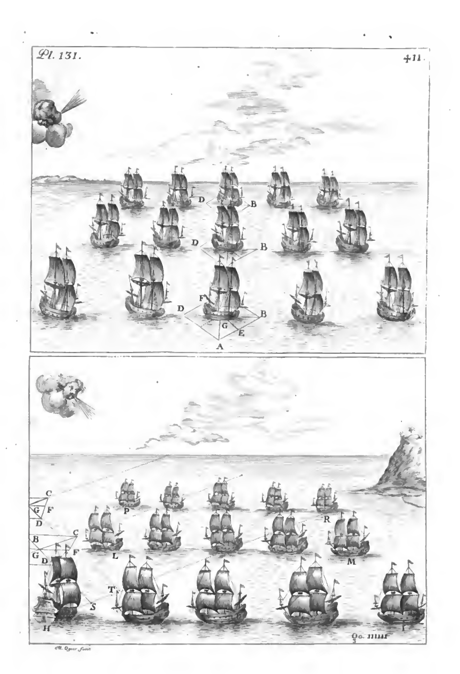
Remarque 1.

La diagonale qui doit déterminer le point où les têtes revirent, est opposée à celle sur quoi elles revirent: Ainsi quand on doit revirer sur la diagonale bas-bord, c'est la diagonale stribord qui détermine les points où les têtes doivent revirer. Cette maniere est trés-aisée; car si l'Officier du Vaisseau L se met au point B, il connoîtra qu'il faut revirer, quand en visant le long de la ligne BD il rencontrera la tête H au point S: mais il faut observer avec soin quand on vise, que le Vaisseau L soit exactement au plus-prés.

Remarque 2.

On pourroit marquer plusieurs autres exemples de l'utilité du Quarré Naval: mais ceux-ci suffisent pour donner lieu aux moins appliquez de trouver les autres par eux-mêmes.

§. IV.


D
B
D
B
F
D
B
G
E
A
C
G
F
D
B
C
G
D
F
P
R
L
M
T
S
H
M. Ogier fecit
Oo. iiiiii


Pl. 132

§. IV.

De la Tempête.

I.

UNe Armée ne doit jamais tenir la mer durant la tempête ; mais Planc.131.
d'abord que le gros-temps commence, il faut relâcher. Voici plusieurs raisons de cette maxime. 1. L'Armée qui essuïe un coup de vent à la mer, s'expose à être separée : les brumes qui accompagnent le gros-temps, empêchent qu'on ne se voie : le bruit effroiable des flots qui s'entre-choquent, & qui battent avec fureur les Vaisseaux, ne permet pas qu'on entende exactement les signaux, mille accidens divisent une Armée durant la tempête, & une Armée divisée est sans doute une Armée perduë, si elle rencontre l'ennemi. 2. Il n'est pas possible qu'une Armée essuïe un coup de vent sans avoir plusieurs de ses Vaisseaux desemparez ; dans les moindres grains de vent on voit tomber les Huniers, & on se trouve plus maltraité aprés une tempête, qu'aprés un combat. 3. Ajoûtons les abordages, qui sont si inévitables, & si dangereux dans un mauvais temps.

II.

Il vaut mieux tenir la mer durant la tempête, que de moüiller dans une mauvaise rade. Qui pourroit exprimer la confusion où se trouve une Armée, quand une mer haute comme les nuës venant à faire chasser les Vaisseaux, les porte les uns sur les autres, de sorte qu'aprés s'être entre-choquez, s'être brisez, s'être ouverts, ils coulent bas, ou ils vont les uns & les autres donner sur la côte? Les Vaisseaux qui ne chassent pas ne sont pas moins en danger ; les Houles qui les prennent de l'avant les élévent avec tant de force, & les font retomber avec tant de violence dans un abîme d'eau, qu'ils se remplissent bientôt, & que rien ne peut les empêcher de périr.

III.

Quand une Armée est absolument obligée de tenir la mer dans un gros-temps : elle doit se ranger sur trois Colomnes, en laissant un grand intervalle entre chaque Vaisseau, sans augmenter la distance des Colomnes. De cette maniere on sera moins sujet à se separer, & moins en danger de s'aborder.

IV.

Si l'Armée est au large, & qu'elle ait beaucoup d'espace à courir, elle mettra à la cape avec ses basses voiles : afinque les Vaisseaux se soûtiennent mieux contre les vagues. Car le vent poussant les voiles d'un côté, tient toûjours le Vaisseau en raison, & l'empêche de suivre les mouvemens des flots, qui le feroient rouler, & le démâteroient. Si

l'on n'a pas beaucoup d'efpace à courir, on mettra à la cape avec fa grand' voile, ou avec fon Artimon feulement, & le Vaiffeau fera beaucoup moins fatigué, que s'il étoit tout à fait fans voiles.

Corollaire.

On voit combien il eft important à une Armée Navale de fe tenir dans des parages, d'où l'on puiffe relâcher en quelque port, lors qu'on eft furpris par la tempête. La chofe eft d'une fi grande conféquence, que c'eft une merveille, qu'une Armée ne périffe pas, quand elle ne prend pas ces précautions.

Exemple.

Armée Navale de Philippe fecond, l'an 1588.

Les Hiftoires ne nous fourniffent rien de plus trifte dans la Marine, que la perte de l'Armée Navale de Philippe fecond Roy d'Efpagne. Ce Prince aiant réfolu de conquerir le Royaume d'Angleterre, fit bâtir cent quarante Galions & Galeaffes d'une grandeur extraordinaire, les arma d'un grand nombre de Machines, & de deux mille cinq cens piéces de gros canon. Il mit deffus prés de trente mille Matelots ou Soldats, avec la plus grande partie de la Nobleffe Efpagnole. Il accompagna les Navires de guerre d'un nombre prodigieux de Bâtimens de charge, qui portoient des munitions, & des provifions pour fix mois. Toute l'Europe attendoit avec quelque fraieur où devoit aller fondre une fi grande Armée, & on ne doutoit point en Efpagne qu'elle ne dût avoir un fuccez proportionné à tant de préparatifs.

Mais c'eft peu de mettre en mer une grande Armée, fi on ne lui donne des Géneraux habiles pour la conduire: l'expérience des Officiers y eft plus néceffaire que la groffeur des Bâtimens, & le nombre des canons. Philippe avoit manqué à l'effentiel; il donna la conduite de fon Armée au Duc de Medina Sidonia, qui n'avoit nulle expérience dans la Marine, & il fe mit peu en peine d'avoir de bons Matelots, & des Pilotes habiles, ne prenant pas garde qu'il faifoit une auffi grande beveuë que s'il avoit envoyé fes Galeaffes fans voiles, & fans rames; car il eft inutile d'avoir des voiles & des rames, fi on ne fçait pas s'en fervir à propos. Auffi commença-t-on par faire des fautes fi groffieres au fortir de Lisbonne, que l'Armée faillit à périr avant que d'avoir doublé le Cap Finifterre. On entra dans la Manche d'un vent de Sud-Oüeft, & on fe trouva le trentiéme de Juillet à la veuë de Plimouth, où on auroit pû défaire les Anglois, qui y étoient en défordre, peu difpofez à recevoir un ennemi qu'ils n'attendoient pas. Recalde Lieutenant Général de l'Armée Efpagnole n'oublia rien pour faire prendre ce parti au Duc de Medina Sidonia: mais il faut être habile homme pour fçavoir fuivre un bon confeil. Le Général Efpagnol paffa outre, &

donna

donna lieu aux Anglois de le ſuivre, de l'inquieter dans ſa marche, & de lui enlever même un Galion qu'un abordage avoit deſemparé. Il moüilla le ſixiéme d'Août devant Calais, & on ne manqua pas de lui remontrer qu'il faloit commencer par ſe rendre maître de quelque Port, où il pût ſe retirer s'il étoit ſurpris d'un gros-temps; on lui re-préſenta auſſi que les côtes de Calais n'étoient pas un parage où on dût moüiller avec une Armée auſſi grande que la ſienne, qu'elle y ſeroit expoſée à mille accidens qui étoient plus à craindre qu'il ne penſoit. Rien ne pût lui faire comprendre le péril qui le menaçoit. La nuit du ſeptiéme d'Aouſt les Anglois qui avec trois petites Eſcadres avoient moüillé aſſez prés pour obſerver, & pour inquiéter les Eſpagnols, leur envoyérent huit Brûlots en feu; ceux-ci qui ſe ſouvenoient des Machines Infernales du Pont d'Anvers, furent tellement épouvantez qu'aprés avoir coupé leurs cables en criant par tout, *feu d'Anvers, feu d'Anvers*, ils mirent à la voile avec une confuſion qui paſſe tout ce qu'on peut imaginer. En même temps le vent s'étant forcé avec une groſſe mer forma une tempête, dont l'obſcurité de la nuit, & le déſordre des Eſpagnols augmenta beaucoup l'horreur. Perſonne ne penſa plus à donner des ordres, ou à les exécuter; on ne conſulta point les régles ordinaires du Pilotage, chacun fit la maneuvre que le hazard, ou le caprice lui ſuggera. Les uns ſe laiſſerent aller au gré du vent, qui les jetta ſur les côtes, où ils firent un triſte naufrage; les autres prirent le large, & ſe ſéparérent en pluſieurs petites Eſcadres: pluſieurs tombant les uns ſur les autres, firent de funeſtes abordages, où aprés s'être entre-choquez durant quelque temps, aprés s'être briſez les uns contre les autres, ils couloient à fond, & entraînoient avec eux un grand nombre de malheureux, dont les triſtes cris ſe faiſoient entendre malgré le bruit effroiable des flots. Le vent aiant un peu calmé au point du jour, les Anglois apperçûrent l'horrible état où ſe trouvoit l'Armée Eſpagnole; ils virent par tout des Vaiſſeaux démâtez, d'autres échoüez, & le reſte tellement diſperſé, qu'il leur fut aiſé de les attaquer. Ils en prirent, en coulérent bas, en brûlérent un grand nombre, ſans que ceux-ci euſſent quaſi la force de ſe défendre. Il n'y eut que Recalde, Pimentel, Tolede, & Moncade, qui aiant réjoint leur Général firent une petite Eſcadre, & ſoûtinrent avec une vigueur incroiable tout l'effort des ennemis. Mais le gros-temps aiant recommencé les ſépara bien-tôt. Moncade fut jetté avec ſa Galeaſſe ſur les côtes de Calais, où aiant été attaqué par un grand nombre de Frégates Angloiſes, il ſe défendit comme un Lion, juſques à ce qu'aiant reçû un coup de mouſquet au front, il tomba mort ſur les corps de la plûpart des ſiens, qui avoient été tuez au tour de lui. Tolede fut plus heureux; car ſe voiant forcé dans ſon Galion qui étoit tout ouvert, il ſauta dans ſa Chaloupe avec les plus braves de ſon bord, & s'étant fait jour à travers les Chaloupes

l'Armée ne s'aſſûre pas d'un Port.

Elle eſt battuë de la tempête.

Elle eſt diſperſée.

Elle eſt attaquée par les ennemis.

Elle eſt défaite.

ennemies qui le pourſuivoient, il gagna la terre, tandis que ſon Galion couloit bas ſous les pieds des Holandois qui y étoient entrez. Pimentel combattit lui ſeul durant ſix heures une Eſcadre de Holandois, & ſe rendit enſuite à eux avec un grand nombre de Seigneurs Eſpagnols. Enfin le Duc de Medina Sidonia reconnoiſſant trop tard combien il eſt néceſſaire à une Armée Navale d'avoir un lieu de retraite, rejoignit les triſtes reſtes de ſon Armée, & réſolut de retourner en Eſpagne par le Nord d'Ecoſſe. Mais il apprit encore que la mer eſt par tout funeſte à ceux qui ne la connoiſſent pas. La plûpart des bâtimens qui l'accompagnoient périrent ſur les côtes d'Angleterre & d'Ecoſſe, & il arriva preſque ſeul en Eſpagne, où il porta la plus cruelle nouvelle & la moins attenduë, qu'on y eût jamais reçûë.

Elle périt preſque toute.

§. V.

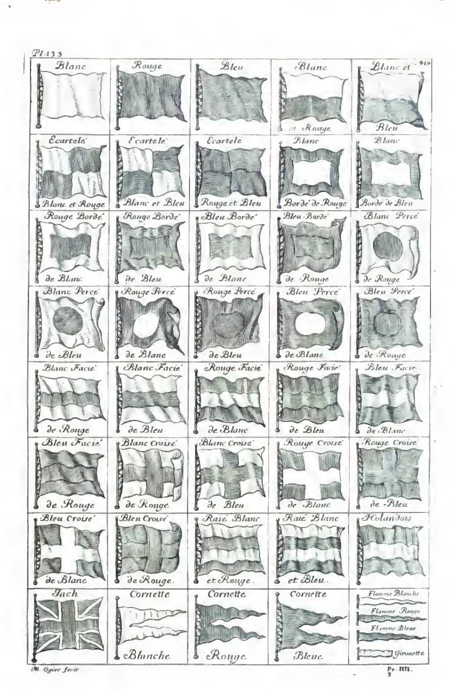
Des Signaux.

IL faut que les Signaux ſoient ſimples, clairs, & univerſels ; c'eſt-à-dire qu'ils ſervent à exprimer d'une maniere aiſée & claire tout ce que les Vaiſſeaux veulent ſe faire entendre les uns aux autres.

On fait les Signaux par des coups de canon, par des feux, par des Pavillons, par des Cornettes & des Flammes. On multiplie les Signaux des coups de canon par leur nombre, & en diſtinguant les coups précipitez, & les coups poſez. On multiplie les Signaux des feux par leur nombre, & par les divers endroits où on les met. On multiplie les Pavillons par le mêlange des trois couleurs qu'on peut diſtinguer à la mer : ce qui fournit un tres-grand nombre de Signaux. Nous donnons ici les Pavillons plus remarquables.

Planc.133.

§. VI.



M. Ogier fecit

Pr. IIII.

§. VI.

Projet des Signaux.

QUand on veut faire des signaux, on commence par donner un signal de commandement à chaque Vaisseau, à chaque Division, à chaque Escadre, & à toute l'Armée. Ce signal sert pour avertir ceux à qui on doit faire quelque commandement.

Signaux de commandement pour le jour.

Pour toute l'Armée, on mettra un Iack sous le bâton du grand mât.
Pour chaque Escadre, on mettra le Pavillon de l'Escadre.

Pour chaque Division, on mettra une Cornette de la couleur de l'Escadre au mât propre de la Division.

Pour chaque Vaisseau, on mettra une des cinq flammes plus remarquables en un des trois plus remarquables endroits du mât, où on aura mis le signal de la Division du Vaisseau.

Remarque.

De cette maniere on pourra faire tout à la fois le signal de trois Divisions, & de trois Vaisseaux de chaque Division : on pourra aussi faire par une seule flamme le signal de trois Vaisseaux dans chaque Escadre, & de neuf Vaisseaux dans toute l'Armée. Par exemple si on fait le signal de toute l'Armée, & qu'on mette au même mât une flamme dans un des trois endroits marquez, elle fera le signal des neuf Vaisseaux qui ont cette flamme dans l'endroit marqué. Les trois endroits plus remarquables d'un mât sont le bout de sa vergue inférieure, le bout de sa vergue supérieure, & le haut du mât.

Signaux de Commandement pour la nuit, ou pour la brume.

Il ne sera pas nécessaire de donner des signaux de commandement à toutes les Divisions, & à tous les Vaisseaux : parce qu'on ne fait gueres des commandemens durant la nuit, ni durant la brume.

Pour toute l'Armée, trois coups de canon précipitez.

Pour la premiere Escadre, trois coups posez : pour la seconde, deux : pour la troisiéme, un.

Régle pour les Signaux de Commandement.

Le signal de Commandement servira pour avertir ceux à qui le Général veut donner quelque ordre. Ceux pour qui on le fait répondront par le même signal, & alors le Général fera le signal de l'ordre qu'il veut donner.

Signaux de Partance.

Se disposer à partir.	Le petit Hunier défrelé.
Desaffourcher.	Deux coups de canon précipitez.
Mettre à Pic.	Deux coups de canon précipitez en bordant l'Arrimon. La nuit on ajoûte un feu sur le Beaupré.
Appareiller.	Le petit Hunier issé. La nuit un feu au bâton d'Ensceigne.

Signaux pour les Ordres.

	Pavillon à la vergue d'Artimon.
Ordre-de Bataille stribord.	Blanc.
Bas-bord.	Rouge.
Premier Ordre-de marche stribord.	Blanc & Rouge.
Bas-bord.	Blanc & Bleu.
Second Ordre-de marche.	Bleu.
Troisiéme Ordre-de marche.	Blanc facié de Rouge.
Quatriéme Ordre-de marche.	Blanc facié de Bleu.
Cinquiéme Ordre-de marche.	Rouge facié de Blanc.
Ordre-de retraite.	Bleu facié de Blanc.

Signaux pour les mouvemens de l'Armée.

	Pavillon sous le Bâton du grand mât.
Forcer de voiles.	Blanc & Rouge.
Carguer des voiles	Rouge & Bleu.
Arriver.	Ecartelé Blanc & Rouge.
Venir au-vent.	Ecartelé Blanc & Bleu.
Courir vent-arriere.	Ecartelé Rouge & Bleu. La nuit deux feux au bâton d'Enseigne.
Courir au plus-prés stribord.	Raié Blanc & Rouge. La nuit deux feux à la vergue d'Artimon.
Bas-bord.	Raié Blanc & Bleu. La nuit trois feux à la vergue d'Artimon.
Courir vent-largue de deux Rumbs stribord.	Blanc facié de Rouge.
Bas-bord.	Blanc facié de Bleu.
de quatre Rumbs stribord.	Rouge facié de Blanc.
Bas-bord.	Rouge facié de Bleu.
de six Rumbs stribord.	Bleu facié de Blanc.
Bas-bord.	Bleu facié de Rouge.
de huit Rumbs stribord.	Blanc bordé de Rouge.
Bas-bord.	Blanc bordé de Bleu.

Revirer

Revirer par la contre-marche.	Rouge bordé de Blanc.	La nuit deux coups de canon précipitez & un posé.
Tous ensemble.	Rouge bordé de Bleu.	La nuit un coup de canon & deux précipitez.
Revirer vent-arriere.	Blanc bordé de Rouge.	La nuit quatre coups de canon posez.

Signaux de Chasse & de Combat.

	Pavillon dessous le bâton de Mizaine.
Se rallier.	Blanc & Rouge.
Donner chasse à une Armée qui fuit.	Blanc & Bleu.
Donner chasse à des Vaisseaux qu'on veut recõnoître.	Rouge & Bleu.
Aller à l'abordage.	Blanc facié de Rouge.
Doubler les ennemis.	Blanc facié de Bleu.
Apprêter les Brûlots.	Rouge facié de Blanc.
Envoier les Brûlots aux ennnemis.	Rouge facié de Bleu.

Commencer le combat. Trois coups de canon précipitez.
Finir le combat. Le Général améne son Pavillon & son Enseigne.
Finir la chasse. Le Général améne son Pavillon avec un coup de canon.

Signaux de Conseil.

	Pavillon au bâton d'Enseigne.
Conseil des Généraux.	Blanc & Rouge.
Des Capitaines.	Blanc & Bleu.
Des Commissaires	Rouge & Bleu.

Remarque.

Le Général pourra consulter les autres Commandans sans les faire sortir de leurs Vaisseaux, en mettant au bâton d'Enseigne les Pavillons suivans, pour sçavoir s'il faut

Combattre.	Blanc facié de Rouge.
Relâcher.	Blanc facié de Bleu.
Poursuivre l'ennemi.	Rouge facié de Blanc.
Faire retraite.	Rouge facié de Bleu.

Les Commandans répondront en mettant une flamme blanche au même endroit pour l'affirmative, & une flamme rouge pour la négative.

Signaux pour faire venir à l'Amiral.

	Flamme au bout de la vergue d'Artimon.
A l'Ordre.	Blanche.
Les Chaloupes armées.	Rouge.
Le Vaisseau.	Bleuë.
Le Commandant du Vaisseau.	Blanche & Rouge.

Signaux de Moüillage.

Pour moüiller, deux coups de canon précipitez & deux pofez, ou une Enfeigne Bleuë.
Pour affourcher avec une petite ancre, une Enfeigne Blanche & Bleuë.
Pour affourcher avec une groffe ancre, une Enfeigne Rouge & Bleuë.

Signaux dont les Particuliers fe fervent pour avertir le Général.

	Pavillon au Beaupré & au bâton d'Enfeigne.
Qu'on voit la terre.	Raié Blanc & Rouge..
Qu'on voit des Vaiffeaux étrangers.	Rouge.
Qu'on voit une Flotte.	Raié Blanc & Bleu.
Qu'on voit les ennemis.	Raié Rouge & Bleu.
Qu'on eft prés d'un danger.	Ecartelé Blanc & Rouge, avec un coup de canon. La nuit deux feux au grand mât avec deux coups de canon précipitez.
Qu'on eft incommodé.	Ecartelé Blanc & Bleu & un coup de canon.
Qu'on veut parler au Général.	Ecartelé Rouge & Bleu, fi la chofe preffe un coup de canon.

	Flamme au bâton d'Enfeigne.
Qu'on a des malades.	Blanche.
Qu'on fait eau.	Rouge.
Qu'on n'a d'eau que pour peu de jours.	Bleüe.
Du bois.	Blanche & rouge.
Du pain.	Blanche & Bleüe.

Régle pour les fignaux des Particuliers.

Quand les Particuliers auront fait les fignaux précédens, le Général leur répondra par les mêmes ; & alors les Particuliers ameneront, & ifferont leur fignal autant de fois qu'il fera néceffaire, pour exprimer le nombre des chofes dont il s'agit. Si le Général veut s'informer de l'état d'un Vaiffeau particulier, il l'interrogera par les fignaux précédens.

Remarque.

Nous ne fommes pas defcendus dans un plus grand détail, parceque nous ne donnons ici qu'un projet.

FIN.

De l'IMPRIMERIE de la Veuve de JACQUES FAETON.